EMULATORS MACHINE 7

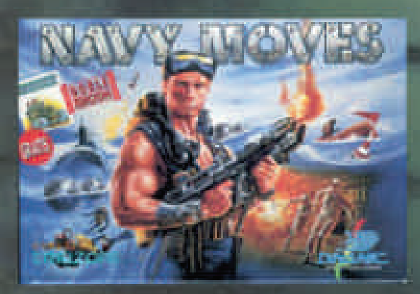
ЖУРНАЛ ФАНОВ ЭМУЛЯЦИИ

НОЯБРЬ 2009

ЭКСКЛЮЗИВ

DINAMIC ANTOLOGY

Полная история компании и антология игр





2009: PLAYSTATION 2

ОСНОВНЫЕ МОДЧИПЫ
ИГРАЕМ С HDD
ЭМУЛЯЦИЯ НА PS2

PC-98

УНИКАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР ИЗ ЯПОНИИ
ОБЗОР МОДЕЛЕЙ
ANEX86

AMSTRAD MEGA PC

НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА КОМПЬЮТЕРЫ

КУПИТЬ NINTENDO 64

ОБЗОР ИГР Atari ST

GOLD OF THE AZTECS



КАК ОНА СОЗДАВАЛАСЬ

ОБЗОР ИГР



STARFOX ВОЗВРАЩАЕТСЯ

ЭМУЛЯТОРЫ

ZX SPIN
NECO PROJECT
SNES-STATION
REALITY BOY

ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА

GOLDEN AXE НА PS2

iMAC 100$ UPGRADE

Купили iMac за $100?
Дальнейшее руководство к действию



- STEREO CLUB

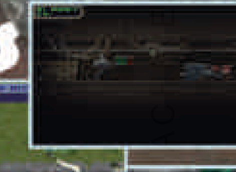
Alice

в Виртуальной реальности

TELEROBOXER на Virtual Boy)

СОЗДАНИЕ ИГР

SIMPLEWORKS
BOALSE SOFT
Infinity Software



СЕРИЯ РЕМЕЙКОВ

SEGA AGES 2500





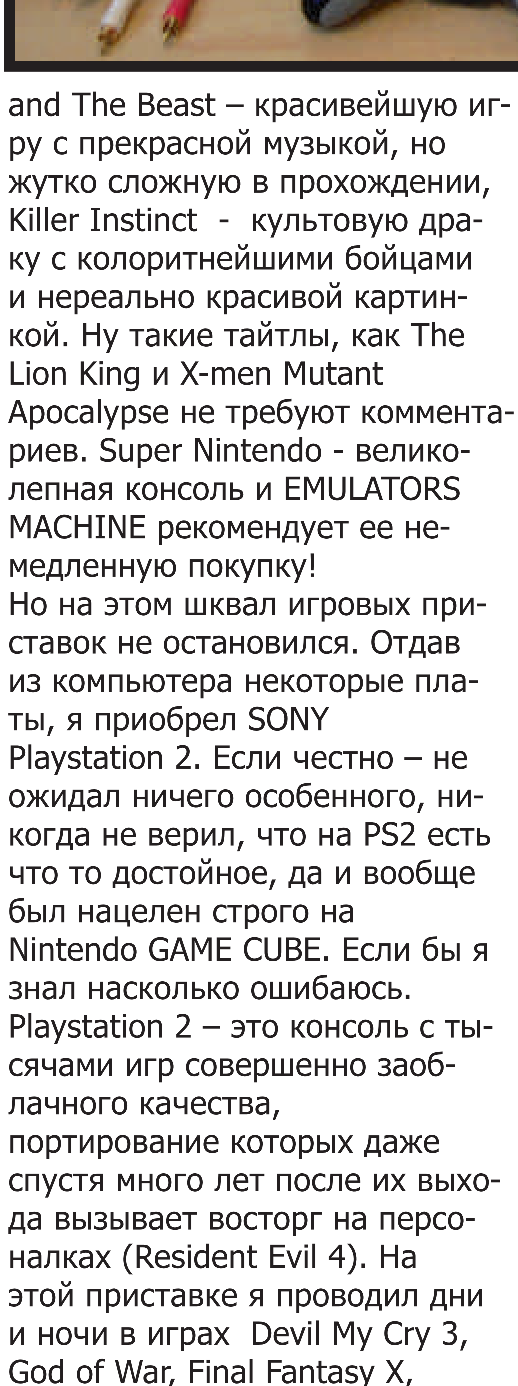

для Playstation 2

EMULATORS MACHINE
ЖУРНАЛ ФАНОВ ЭМУЛЯЦИИ

EMULATORS MACHINE снова с вами.
В нем содержится много оригинальных материалов, но особого внимания заслуживает полная история и антология игр компании Dinamic. Dinamic превратила Испанию в страну, которая способна создавать высококлассные игры составляющие конкуренцию любым западным продуктам. Совершенно невозможно бы было написать эту работу без глобальной сети интернет. Именно там разыскивались интервью с разработчиками, а из почти сотни ревью на Dinamic-овские игры опубликованные на множестве языков, начиная с испанского, английского, немецкого и так далее восстанавливались по крупицам малоизвестные факты деятельности великой компании.
В общем то данная «Антология Dinamic» - самая полная, объемная и исчерпывающая из любых материалов в мире, которые бы вы могли найти. Ее размер в более чем 100 000 знаков включает кроме подробного рассказа о самой компании, ревью на все игры созданные Dinamic. Другими словами данная антология не имеет аналогов.
Если вы читали предыдущие номера, то возможно знаете о традиции для нового номера преобретать консоль или рарную домашнюю машину, которой предстоит стать темой номера. Но из за довольно большого периода подготовки 7 номера было приобретено совершенно фантастическое количество игровых устройств, большинство из которых нашли свое отражение в материалах.
Итак, что же это за консоли. Прежде всего – Nintendo 64, я получил ее в посылке одним прекрасным утром. Вообще то, именно ей предстояло стать темой номера. Но следом была куплена фантастическая машина – Commodore AMIGA 1200, как вы помните, или не помните, она построена на выдающемся AGA-чипсете и просто убивает красотой игр (Brion The Lion AGA, Soccer Kid AGA, Skeleton Krew). Она была в ужасном состоянии, точнее, вероятно долгие годы, лежала в каком то сарае или гараже и ужасно пожелтела. Я нашел способ вернуть корпусу первозданный белоснежный вид, но это тема целого материала и я расскажу об этом в другой раз. Тем не менее воспользоваться плодами своих трудов мне не удалось - SV подарил шикарный белый корпус от другой AMIGA 1200. Так же я стал обладателем консоли Super Nintendo. В следующих номерах обязательно будет рассказ про нее, а пока можно сказать, что это - потрясающая приставка, которая вызвала фантастические эмоции и заставила приобрести довольно много картриджей для нее - Beauty and The Beast – красивейшую игру с прекрасной музыкой, но жутко сложную в прохождении, Killer Instinct - культовую драку с колоритнейшими бойцами и нереально красивой картинкой. Ну такие тайтлы, как The Lion King и X-men Mutant Apocalypse не требуют комментариев. Super Nintendo - великолепная консоль и EMULATORS MACHINE рекомендует ее немедленную покупку!
Но на этом шквал игровых приставок не остановился. Отдав из компьютера некоторые платы, я приобрел SONY Playstation 2. Если честно – не ожидал ничего особенного, никогда не верил, что на PS2 есть что то достойное, да и вообще был нацелен строго на Nintendo GAME CUBE. Если бы я знал насколько ошибаюсь. Playstation 2 – это консоль с тысячами игр совершенно заоблачного качества, портирование которых даже спустя много лет после их выхода вызывает восторг на персоналках (Resident Evil 4). На этой приставке я проводил дни и ночи в играх Devil My Cry 3, God of War, Final Fantasy X, Terminator 3, Outrun 2006, Neo Contra и многих других. Это захватывающие игры от которых невозможно оторваться. Превосходная графика, шикарная музыка, анимация сосканированная с актеров и многое другое говорило - Playstation 2 - это нереально круто!
Разумеется факт приобретения этой, почти современной, консоли серьезно отодвинуло выпуск номера – мне просто было некогда его верстать. Я, как заядлый консольщик, целыми днями зависал за «сонькой», а ведь всегда был фаном персоналок. Но тут - банально «продался». Все что исчезло с персоналок давным давно, было на Playstation 2 в новых частях – множество шикарных Mortal Kombat, Batman и так далее с невероятным мегадрайвовым геймплеем.
Но и на этом история не остано-







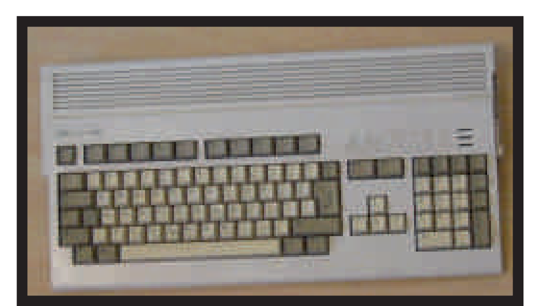




вилась. Я приобрел SONY PSP – наладонную игровую приставку оставившую неизгладимые впечатления. И хотя игры там, в своей массе, урезанные порты с Playstation 2, все же поиграть в трехмерного Принца Персии, пока добираешься до работы или посмотреть фильм в кристальном качестве – это бесподобные эмоции. А видели бы вы как на PSP классно выглядят игры с Playstation 1.
После PSP я приобрел самый первый Game Boy. Моей модели к тому времени, судя по этикетке, стукнуло 20 лет! Он работал просто отлично, из динамиков звучала восхитительная музыка (NES-подобная), а игры вроде Level Weapon или Mortal Kombat 3 впечатляли. Конечно экранчик оставлял желать лучшего - играть в потемках не реально.
В порыве олдскульной ностальгии я приобрел, можно сказать «пиратскую» версию NES – SIMBA - образец современного консолестроения. Такого ужасного качества я не видел никогда. При попытке вставит картридж в гнездо, весь корпус NES прогибался с намеком на разрушение и страшным скрипом, а вынуть его специально предназначенным рычагом было невозможно – рычаг грозил остаться отломанным у вас в руке. В общем, увидев продукцию SIMBA бегите со всех ног. Несмотря на то, что при включении NES активно воняло паленым, приставка работала и работает до сих пор (при этом вонь от жженой пластмассы так и присутствует). Если не учитывать эти нюансы, NES – консоль, играть на которой – большое удовольствие.
Можете смеяться, но и это было не все. Я приобрел Playstation 3.
Так называемый nextgen. Приставка следующего поколения с 8 ядерным процессором работающим на частоте 3200 Мгц, с True HD звуком 7.1, блю-рей приводом (емкость дисков до 50 Гб) и беспроводным джойстиком с системой позиционирования в пространстве.
На Playstation 3 я проиграл довольно много игр, но постоянно оставалось ощущение, что после Playstation 2 набор игр очень скуден. Так же не все разрекламированные игры, вроде Motorstorm, мне нравились. А игры вроде Hevenly Sword были весьма неплохи, особенно в видеочасти, но вот сам геймлей и боевка оставляли желать лучшего. Так же, превозносимый прессой Resistence оказался вобщем то проходным шутером. Собственно, ничего этого бы я не



знал оставшись сидеть на Playstation 3. В то время я просто обожал свою новую консоль. Но так получилось, что один человек с форума стал довольно настырно предлагать обмен на Microsoft Xbox 360 Elite. Я честно скажу – не хотел меняться, но в конце концов пришел к мысли, что все, что к тому времени представляло интерес на Playstation 3 я уже прошел, а нового почти не предвидится, SONY почему то годами обещала что то выпустить из шедевральных игр, но с каждым годом этот релиз отодвигала. Про Xbox 360 я был мнения, что это та же персоналка по играм. Конечно, я жутко заблуждался.
И я поменялся.
Первое, во что я начал играть на Xbox 360 был Gears of War 2. Если вы не представляете, что это такое и какой эффект производит, то для справки, все множество людей, что когда либо оказывалось у меня в гостях, после включения консоли, чтобы ознакомиться с играми для Xbox 360 с трудом от геймпада отцеплялись спустя несколько часов буквального влипания в экран и отстраненности от внешнего мира. Да, «герсы» способны прицепить к себе, как никакая другая игра. А на вопрос: «Ну и как джойстик, удобно?» Приходилось даже услышать: «Какой джойстик?»
Что говорить, Xbox 360 стал для меня тем же, чем была Playstation 2 – я опять «продался». Совершенно фантастическое количество шикарных игр, как оригинальных так и… А собственно оригиналы в основном и выпускаются для Xbox 360, а



спустя месяцы наконец удосуживаются (не всегда) порта для персоналки или Playstation 3.
Безусловно и на PS 3 и на Xbox 360 есть свои уникальные, так называемые эксы (Only для одной консоли), но игровая коллекция для приставки от Microsoft мне понравилась значительно больше. Так же мне очень повезло, что я до этого был обладателем Playstation 3 - у меня нет ощущения, что в другом месте музыка громче, а графика лучше.
Xbox 360 продуманная, опередившая время игровая система с превосходной коллекцией игр – в общем EMULATORS MACHINE однозначно рекомендует к покупке. В такие игры, как Lost Odyssey, Dead Rising или Gears of War 2 можно поиграть только здесь.
На Xbox 360 помимо шикарных уже изданных игр грядут такие, вечно «соневские» игры, как Tekken 6, Final Fantasy 13 и тд. В целом конечно выбирать вам, какой консоли отдать сердце, руку ногу или ухо.
Итак, в 7 номере я так же постарался не оставить без внимания консоль Playstation 2 (ну разумеется) и рассказать об уникальном японском компьютере PC-98. Именно на нем написано гигантское количество игр хентайной направленности в совершенно нетипичных для других игровых систем жанрах (там и жанров таких нет).
Так же смотрите фото-экскурс по Nintendo 64. Вы только что стали обладателем этой консоли, что дальше…
Читайте рассказ о том, как ощутить всю объемность игр с Virtual Boy на персональном компьютере.
И разумеется много другое.
Из за довольно длительного производства номера произошли и некоторые нестыковки. Например, я не смог восстановить ник автора шикарной рецензии на игру Bomber Quest для PC-98, поэтому, прошу прощения и представляю его под

ником Unknown Master. Эта статья - действительно классная работа!
Особым блоком идет рубрика по созданию игр. Я отыскал в сети одни из самых интересных игровых проектов и связался с их авторами попросив рассказать о тонкостях и сложностях, с которыми они сталкивались при разработке игр. Ну и на правах рекламы - Infinity Software - мои попытки на данном поприще.
Довольно объемные материалы представлены об особенностях эмуляции различных игровых систем, что логично следует из названия EMULATORS MACHINE. Так же рассмотрена система PandoraBox 1.05 (основана на превосходном эмуляторе WinUAE) позволяющая без каких либо утомительных настроек насладиться whd-вариантами игр с Commodore AMIGA.
Журнал охватывает различными материалами широкий спектр консолей и домашних компьютеров (Atari ST, Amstrad CPC, PC-98, Playstation 2, SNES, Commodore AMIGA, Xbox 360, Virtual Boy), которые в наше время, увы, не избалованы вниманием современных игроков, но неизменно находят



признание у любителей олдскула.
Относительно же процесса создания номера - здесь так же были интересные моменты - программа в которой происходила верстка – Scribus – ощутив размер в 150 страниц падала при каждом втором сохранении, что было очень весело, учитывая редкие сейвы из за невменяемой длительности (несколько минут на Core Duo).
Ну и под конец - одно из украшений номера - ревью на Alice American McGee's, просмотр скриштотов для которого требуют наличия специальных анаглифических очков, как впрочем и Teleroboxer, давая вам совершенно новый экспиренс.
После такого длинного вступления и не менее длительного вашего ожидания я рад представить EMULATORS MACHINE 7!

CONTENTS



News 6

Самые грандиозные новости мира компьютерных и консольных игр! Elite 4 возвращается, возрождение Bitmap Brothers, амижный Alien Breed ценой в 2,5 миллиона долларов в новом пришествии, Natal и искусственный интеллект уже сегодня, Американ МакГи создает продолжение Alice на Unreal engine 3...



SEGA Ages 75

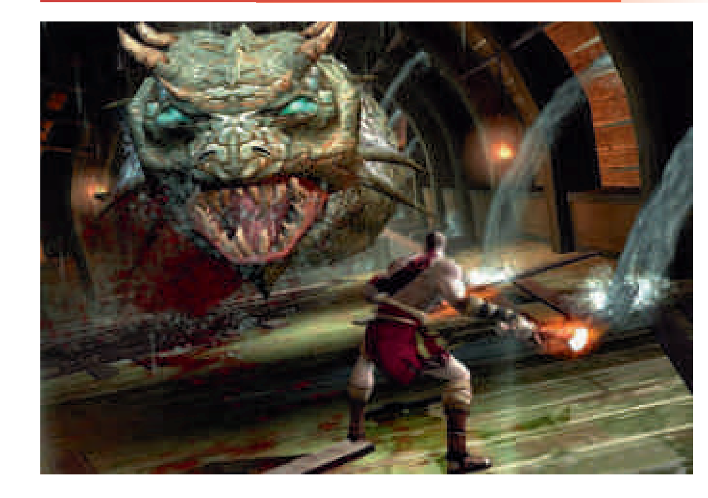
Уникальная серия ремейков, созданная специально для консоли PLAYSTATION 2.



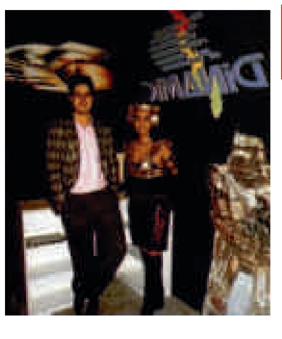
Golden Axe 86

Возвращение легендарной игры в ошеломительном графическом воплощении. Только для Playstation 2.

God of War 90



Лучший слешер на Playstation 2. Лучше God of War только God of War 2. Жестокий Кратос, стремящийся стать богом. Никому не устоять против него.

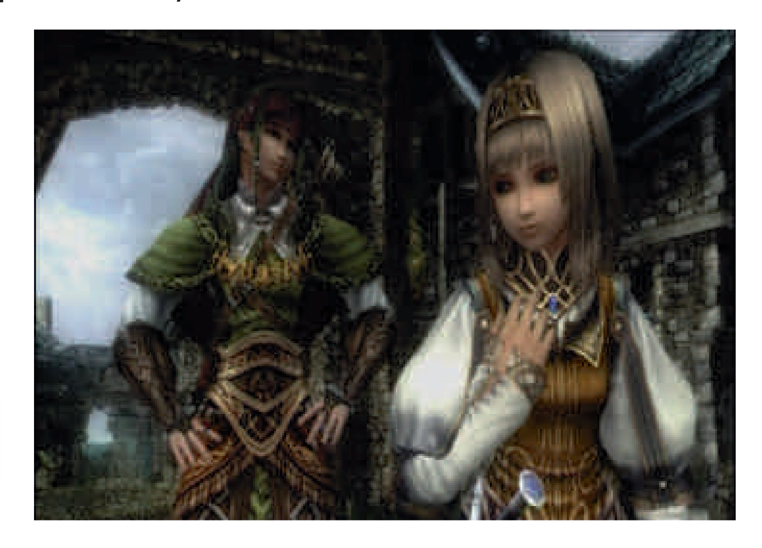


Dinamic 8

Полная история и антология игр. Эксклюзивной рассказ о знаменитой испанской компании подарившей миру такие игры, как Phantis, Freddy Hardest, Navy Moves и др. С чего все начиналось. Существует ли компания сегодня. Игры созданные и написанные Dinamic. Ультимативный размер позволил максимально широко раскрыть тему.

Playstation 2 76

Что такое Playstation 2 и стоит ли покупать ее сегодня. Какие модели бывают. Характеристики Playstation 2. Основные модчипы и их модификации. Запуск игр с жесткого диска. HD Loader/HD Advance/USB Extreme. Игры на Playstation 2. Эмуляция на Playstation 2. Эмуляция Playstation 2 на PC.



PC-98 94

Уникальный компьютер из Японии. Обзор моделей. Устанавливаем игры на жесткий диск. Эмулятор Anex86. Ревью необычной игры Bomber Quest для PC-98 - немножко головоломок, для Бомбермен, немножко раздетых девчонок...



Reviews





AMSTRAD MEGA PC 103

Фантастическая модель PC с ультимативным набором игр. Street of Rage на персоналке?



GOLD OF THE AZTECS 108

Приключенческая игра на ATARI ST. Читайте, как она создавалась.



TERMINATOR 3 151

Созданная специально к выходу фильма и затмившая собой все предыдущие попытки в данной сфере безудержным геймплеем и невероятно мощной графикой с интерактивным окружением. Еще один шедевр консоли Playstation 2.

Nintendo 64 UpGrade 136

Благодаря исследованиям SV теперь возможна несложная модификация при которой становится возможным подключение Nintendo 64 к телевизору через значительно более качественный видео-выход. Инструкции в номере.



CONTRA SHATTERED SOLDIER 147

Ошеломляющее возвращение шедевра времен 8 бит. С потрясающей графикой, с умопомрачительным геймплеем. Полнополигональный мир.



American McGee's Alice 152

Играем в шедевр визуально безукоризненный, по Кероловски сюрный, но в настоящей виртуальной реальности. Запаситесь анаглифическими очками.

и многое другое...

Reviews



НОВОСТИ

За последнее время произошел существенный прогресс в плане эмуляции систем прошлого поколения - SONY Playstation 2 и Nintendo Game Cube. Но в целом этому способствовал тот факт, что на рынке персональных компьютеров стали доминировать многоядерные машины предоставляющие фантастическое быстродействие под наши нужды. И на данный момент эта гонка по наращиванию ядер не остановилась и уже появляются 6 и даже 8 ядерные процессоры. Конечно они жутко дороги, но если вы можете позволить себе купить 4-х ядерный процессор, то это начальная ступень, с которой можно всерьез интересоваться эмуляцией приставок прошлого поколения. Разумеется есть исключения, например Final Fantasy X будет работать даже на непритязательном по сегодняшним меркам компьютере с достаточной для игры скоростью. Но в целом - эра превосходной эмуляции прошлого поколения ожидает нас в течении 3-х ближайших лет. Что касается современных, так называемых Next-Gen консолей, то их мощь настолько чудовищна (1-2 терафлопса), а портированные с них игры тяжелы для современных персональных компьютеров, что говорить об эмуляции их в обозримом будущем невозможно. В действительности персональные компьютеры из высшего разряда по мощности даже превосходят приставки, но портирование осложняется разными подходами при создании кода игры для ПК и консолей, а также использованием специфического кастом-железа в консолях для достижения фантастических результатов.



ELITE 4 ВОЗВРАЩАЕТСЯ

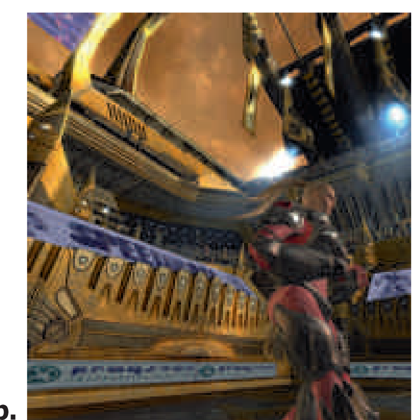


Студия Frontier Developments (www.frontier.co.uk) основанная Дэвидом Брэбеном планирует создать продолжение знаменитой космической саги ELITE 4. Любой фанат игры в курсе о полумифических планах, которые время от времени обрастают новыми подробностями по видимому оставаясь пока целиком в голове самого Брэбена. Студия между тем, выпускает разнообразные игры и ссылаясь на недостаток финансирования грозит, что как только у нее будет достаточно ресурсов, то первым делом возьмется за воплощение ELITE 4. Следует сказать, что сейчас Frontier Developments заняты очень перспективным проектом в жанре экшен - The Outsider привносящий так называемые next-gen технологии в графическую составляющую. Собственно говоря, ELITE 4 мы бы приняли с любой графикой и довольно странно ожидать финансового благополучия от новых проектов, откладывая самое лучшее, что может предложить компания в дальний ящик.
Понять, идет ли работа над игрой в плане создания кода, довольно сложно, но сам Дэвид в интервью GI.biz заявил, что было бы большой глупостью не работать над Elite IV в данный момент и тем не менее, он не выпустит игру до тех пор, пока она не достигнет идеального состояния и не станет существенно выделяться на фоне конкурентов.
На мероприятии A Life in Videogames на вопрос работает ли компания Frontier Developments на 4 частью игры Elite Брэбен не стал скрывать факт разработки.
На данный момент стало известно, что ELITE 4 не только будет создан, но и появится на основных консолях нынешнего поколения – Xbox 360 и PS3.

ВОЗРОЖДЕНИЕ BITMAP BROTHERS



Довольно неожиданно, легендарная компания BITMAP BROTHERS, после скорбного сообщения о закрытии на своем сайте в 2002 году, внезапно воскресла в конце 2006-го и подписала контракт с немецкой Frogster Interactive Pictures о выпуске двух ремейков своих шедевров - The Chaos Engine и Speedball 2.
И вскоре действительно вышла версия брутального спортивного сима - Speedball 2 передающего полностью атмосферу и графику оригинальной игры, но перенесенной в полное 3D. Безусловно, это отличное воссоздания оригинала в антураже новых технологий, но для коммерческого успеха игры на данный момент, игрокам, видимо этого уже мало и они требуют существенно большего. К сожалению, о самом ожидаемом многими римейке Frogster Interactive Pictures - The Chaos Engine ничего не слышно, компания слишком занята своими игровыми проектами жанра RPG (Runes of Magic) и др.



ЖЕСТКИЙ ДИСК ДЛЯ PLAYSTATION 2 SLIM - ЛЕГКО



Многие владельцы консоли SONY Playstation 2 знают насколько капризна и не долговечна лазерная головка установленная в ее приводах. Поэтому возможность подключить жесткий диск к приставке и грузить с него игры долгое время будоражила умы. И в самой SONY этот вопрос не был оставлен без внимания – для так называемых «толстых» версий (FAT) выпускался специальный Network Adapter, на котором имелся IDE-разъем для подключения жесткого диска. В игре Final fantasy XI жесткий диск действительно активно использовался. Но с появлением программ позволяющих сбрасывать образы на жесткий диск и играть сразу оттуда, даже не имея оригинального DVD с игрой, компания пересмотрела свое отношение и новые тонкие модели приставки (SLIM) были отлучены от привилегии использовать жесткий диск.
Другими словами подключить официально HDD к SLIM-версиям невозможно.
Впрочем это совершенно не помешало энтузиастам обойти досадное ограничение.
Дело в том, что в первых ревизиях материнских плат для «слимок» PLaystation 2 по прежнему есть контролер и точки для подпайки шлейфа от жесткого диска. В результате с минимальными усилиями стало возможным подпаять шлейф внутрь консоли и как супербонус получить сверхбыструю загрузку игр (и даже использовать консоли со сгоревшим «лазером», загружаясь только с HDD). Из минусов стоит отметить не очень эстетичный вид консоли, когда сверху лежит ощетинившийся проводками винчестер.



АМИЖНЫЙ ALIEN BREED В НОВОМ ПРИШЕСТВИИ

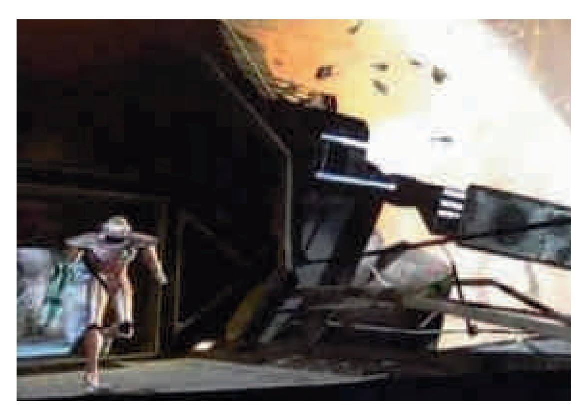
Некогда знаменитая на домашнем компьютере Commodore AMIGA игра Alien Breed от команды Team 17 (Worms, Super Frog, Project X) переживает свое второе рождение на консоли Xbox 360. Игра, на разработку которой затрачено два с половиной миллиона долларов, перешла в полное 3Д, но цель осталась прежней - пытаемся выжить на станции заполоненной жуткими пришельцами. Alien Breed Evolution – именно такое название получила новая игра, будет являться "одним из самых дорогих загружаемых тайтлов" и состоять из трех эпизодов, на прохождение которых придется затратить около 15 часов.



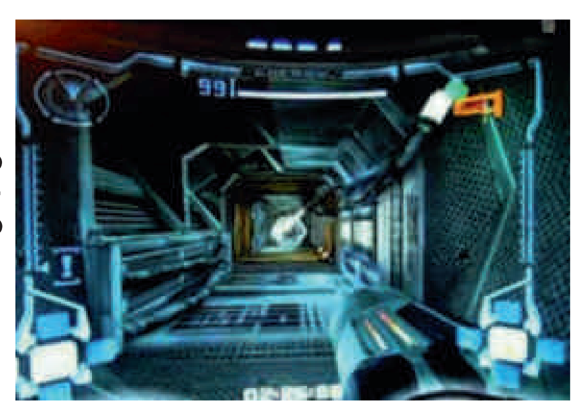


Оригинальная амижная Alien Breed имела несколько графических воплощений, причем каждое из них по праву пользовалось любовью и вниманием игроков. Alien Breed и Alien Breed 2 предлагали красочную 2D-графику с видом сверху, где вам предстояло бродить по станции захваченной Чужими (Team 17 не отрицали сильного влияния фильма Чужой на их творение) с поиском ключей для закрытых мест и покупкой оружия. Alien Breed 3D смогла предложить игрокам на AMIGA с чипсетом AGA уже псевдотрехмерную графику с уникальными эффектами, вроде преломления света в наполовину заполненных водой помещениях. Вторая часть 3D-шутера только укрепила успех. Тем интереснее увидеть ремейк Alien Breed Evolution в современном воплощении.
Игра разработана специально для Xbox LIVE. Хочется похвалить за замечательную тенденцию возрождения знаменитых хитов на некстген-консолях.

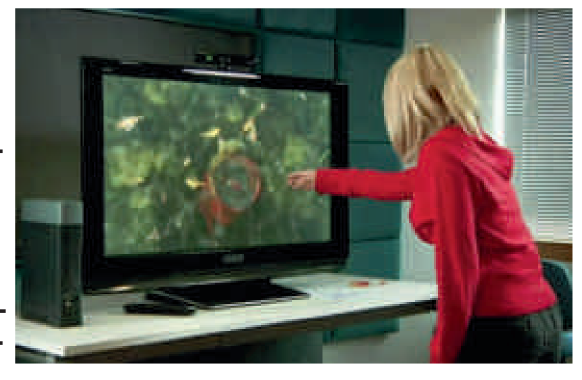
METROID PRIME НА ПК



Это не значит, что METROID PRIME наконец то портировали на ПК. Но благодаря новейшему билду эмулятора Dolphine, наконец то можно целиком, на оригинальной скорости, пройти весь шедевр от начала и до конца и может быть даже забыть, что играете не на приставке. Правда для этого понадобиться экстремально мощный ПК с процессором имеющем не менее 4-х ядер и основательно разогнанным по частоте. Стоимость такого персонального монстра обойдется раз в 5 дороже настоящей консоли Nintendo Game Cube, но разве не ради этого покупаем мы такие дорогие компьютеры? METROID PRIME пока одна из немногих игр, которые отлично эмулируются на ПК, но как вы понимаете, это только начало!



NATAL И ИСКУСТВЕННЫЙ ИНТЕЛЕКТ НА XBOX 360 УЖЕ СЕГОДНЯ

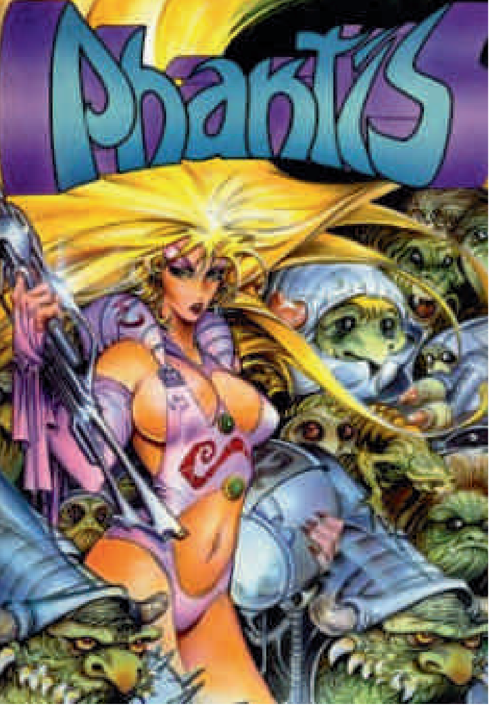


На недавно проходившей E3 компания Microsoft буквально повергла в шок всех настоящей революцией в области игр и искусственного интеллекта. Даже специально приглашенный оскароносный Стивен Спилберг (режисер фильма «Искусственный интеллект») не мог сдержать своего восхищения от нового детища Microsoft – Natal – системы сканирования движений, голоса, лица, интонаций – для игровой консоли этого поколения Xbox 360.
Natal – небольшое устройство подключающееся к консоли, видит вас, узнает по лицу, узнает по голосу. Вы можете показать Натал-у какие либо предметы и он мгновенно соcканировав их со всех сторон перенесет в виртуальный мир, где вы сможете их использовать. С помощью Natal вы можете управлять интерфейсом операционной системы, просто рукой сдвигая в пространстве нужные папки.
Узнав ваше лицо, xbox 360 совместно с Natal загрузит рабочее окружение, предложит пообщаться с друзьями. Кроме того, на той же E3, Питер Мулине – создатель знаменитых игр Black & White, Fable 1-2 показал чудо - искусственный интеллект, которым наделен мальчик Майло. Мальчик живет в виртуальном пространстве внутри экрана, но благодаря Natal-у, он с вами, а вы с ним, можете общаться. Обсуждать разные вопросы. Майло имеет свое мнение, способен обучаться, он реагирует на изменения вашего настроения, ваши эмоции. Вы можете передавать Майло предметы в его виртуальный мир (Natal мгновенно сканирует и они появляются в мире Майло). В демонстрации реальная девушка нарисовала на листе бумаги рыбку и передала рисунок Майло, просто протянув к экрану. Майло так же вытянул руку и взял листок (уже продублированный Natal-ом), рассмотрев его, рассказал, что он думает рисунке и рыбах в частности. И это было только началом. Описать происходящее при демонстрации Natal словами невозможно – это совершенно невероятное, потрясающее своей нереальностью и фантастичностью событие, способное перевернуть устои игровой, и не только, индустрии. Но это реально! Это сейчас! И только на xbox 360!
В продажу Natal должен поступить в 2010 году. Для него будут создаваться особые игры. Но как заверили в Майкрософт, Natal-ом так же будут поддерживаться все игры вышедшие ранее. Для этого достаточно лишь небольшого патча. На данный момент таким патчем уже обладает игра Burnout Paradise. Будущее с Natal-ом наступает уже сейчас. SkyNet рожден.



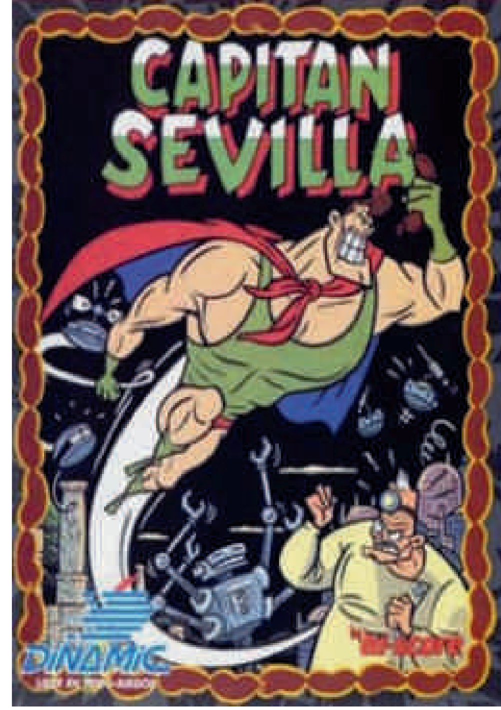
DINA

Полная история компании и антол



Пользователи ZX Spectrum помнят какой фурор произвели игры испанского эшелона. Их колоритная графика и игровой процесс были неподражаемы. Если узнали раскладку: ARRIBA - Q, ABAJO - A, IZQUIERDA - O, DERECHA - P - это про них.

Испанские программисты внесли большой вклад в развитие компьютерных игр, хотя сами не могли поверить, что составляют достойную конкуренцию зарубежным компаниям. Разумеется англоязычные игровые журналы в своих ревью не спеши-



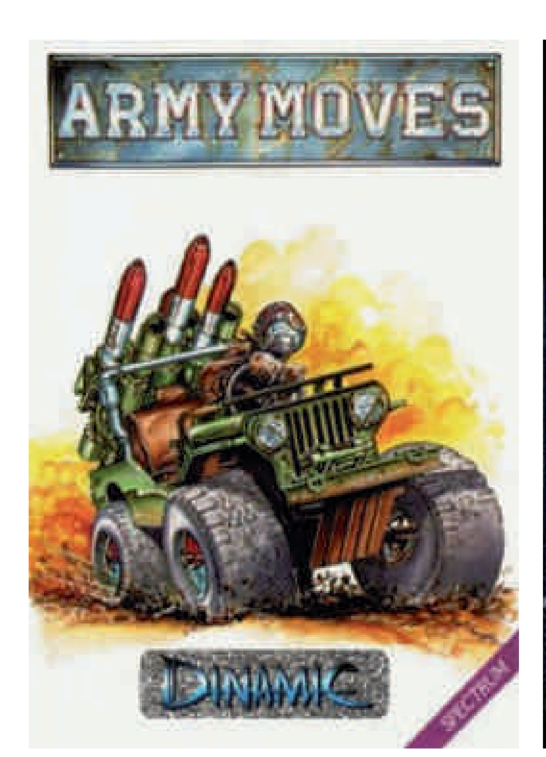


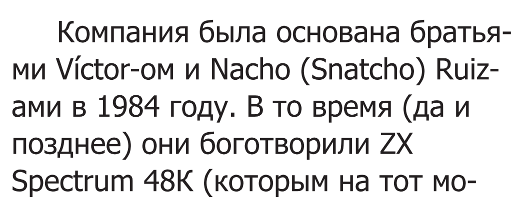
ли выставлять за испанские шедевры высшие оценки, скорее наоборот – игнорировали очевидные плюсы в сравнении с английскими играми и занижали оценки находя довольно много придирок (то журналу Input Sinclair не понравилась обработка коллизий в Army Moves, то тематика сражения отважного тореодора с разъяренным быком - Olé, Toro. И если с нападками на коллизию я так же солидарен, то в отношении к Olé, Toro сквозил явный субъективизм).

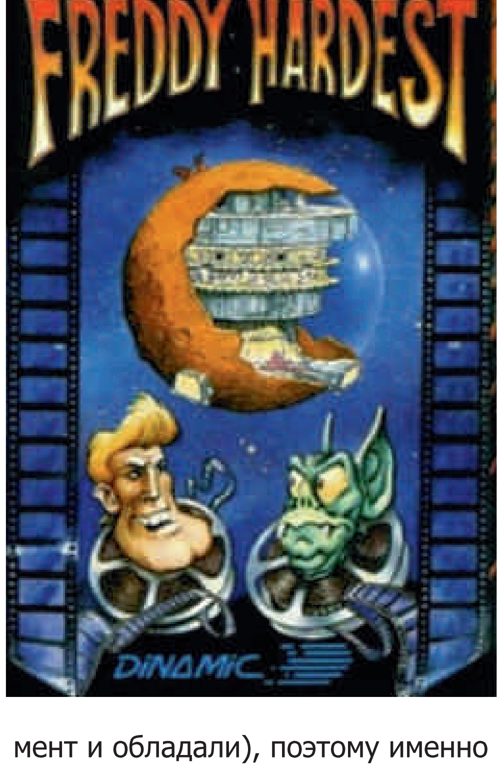
Испанские игры были настолько графически узнаваемы, что среди игроков в обиход даже вошло словосочетание «испанская графика».

Пользователи обожали испанские программистские фирмы Opera, Zigurat, Topo Soft и другие, но одна буквально доминировала в этой области выдавая на гора один шедевр за другим. Речь разумеется о Dinamic.

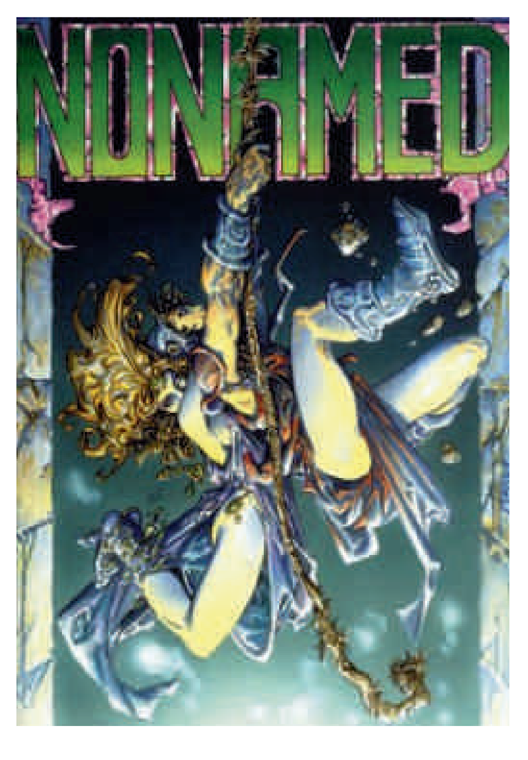
Dinamic была первой испанской компанией специализирующейся на создании игр и располагалась в Мадриде (в доме отца начинающих гениев-программистов Руизов). И совершенно точно известно, что сегодня Dinamic не существует, увы, мне очень жаль.



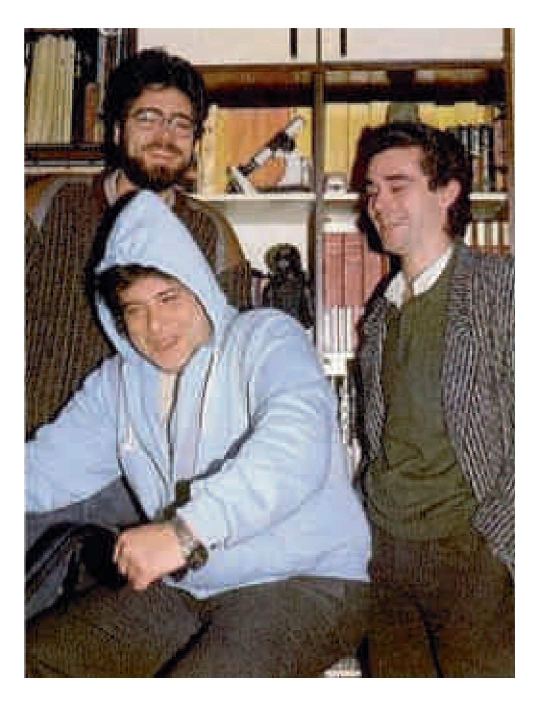








Компания была основана братьями Víctor-ом и Nacho (Snatcho) Ruiz-ами в 1984 году. В то время (да и позднее) они боготворили ZX Spectrum 48K (которым на тот момент и обладали), поэтому именно эта платформа оставалась самой важной и значимой для компании долгие годы, пока не была вытеснена с рынка более мощными машинами типа AMIGA, ATARI ST и IBM PC. Игры создавались ИМЕННО для Spectrum и переносились на другие платформы. Напомню, что в то время они состояли из ассемблерного кода и по сути, для каждой системы переписывались с нуля. Вероятно от этого версии игр для разных платформ от Dinamic несколько различаются.





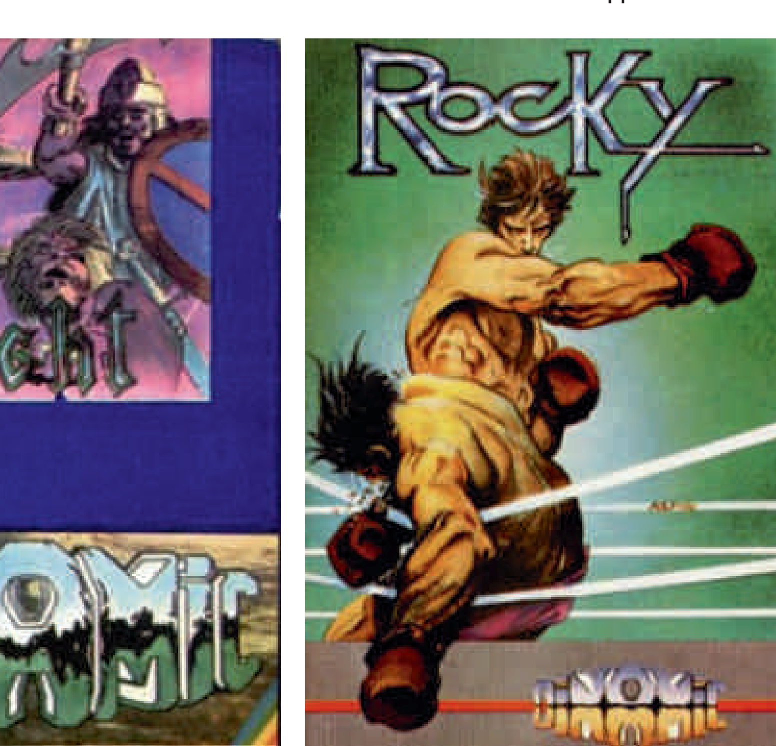
Dinamic-и первые игры создавали дома, потом запаковывали и продавали по почте (конечно это не оригинально, но так же начинала и знаменитая Sierra покорившая миллионы игроков своими квестами). Это было начало великой компании подарившей нам отличную спектрумовскую программу для обработки графики - Artist и очень много игр. Позднее, после банкротства в 1992 году, она казалось возродилась в виде Dinamic Multimedia, но поток так полюбившихся пользователям игр иссяк превратившись в слабенький ручеек из игр спортивной направленности. Финансово возродить компанию помогла издательская компания Hobby Press, но позднее именно с ее руководителями не поладили братья Руиз и ушли в FX Interactive, которую условно и можно бы было назвать «новой Dinamic», но на самом деле многие программисты покинули Dinamic еще в 1992 году.



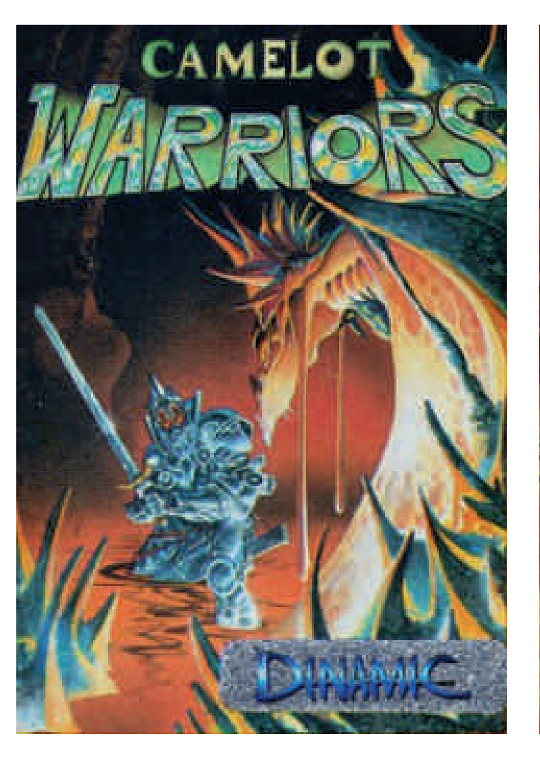
Да, это они! Dinamic! Фанаты фильма "Чужой" Ридли Скота? А почему бы и нет? На переднем плане - Виктор Руиз - основатель компании.

В процессе своего жизненного пути Dinamic часто издавал игры созданные другими компаниями (или совместно) – MICROWORLD, ZEUS SOFT, IRON BYTE и тд.

В общем то доподлинно известно, что однажды, в 1987 году, руководство Dinamic – братья Руиз – Виктор и Снатчо получили кассету с игрой от фрилансеров – Delfox.

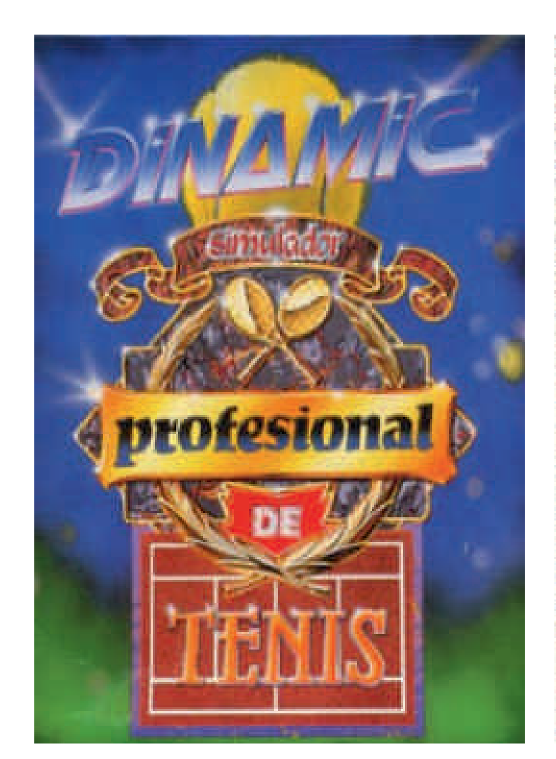




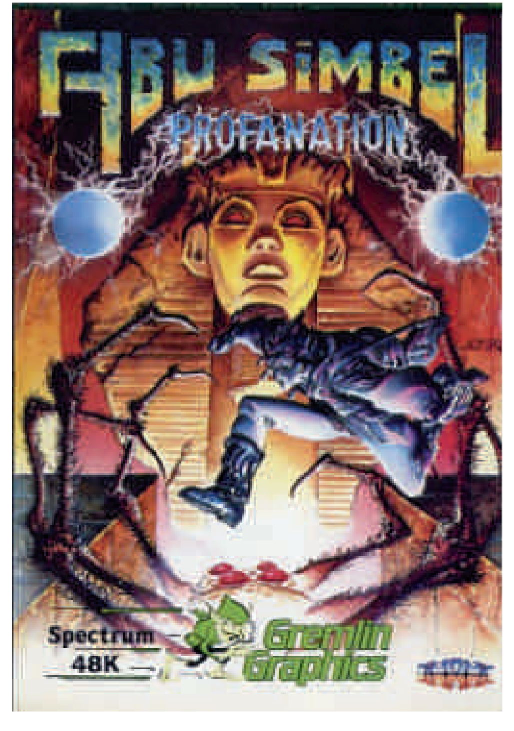














Через год она была выпущена с припиской на коробке - «100% Dinamic». Проблема была в том, что никаким 100%-ным «динамиком» ни по качеству, ни по оригинальности игра не являлась. Многие наоборот отметили уровень сильно не соответствующий высокому «динамиковскому» качеству (но я считаю - Delfox очень хорошая игра с прекрасной графикой). Эти фрилансеры позднее взяли звучное имя ZEUS SOFT и учавствовали совместно с Dinamic во многих проектах.

В целом Dinamic была достаточно открытой – нужно было только прислать кассету с игрой или демонстрацией и вы могли получить шанс начать работу в знаменитой компании.



Дом отца Руизов - отсюда пошла история компании Dinamic и их удивительные игры.

Один из лучших программистов Dinamic - Luis Mariano Garcнa Corral (Navy Moves, Arctic Moves) в 18 лет послал кассету с демо-версией своей игры и был в полном шоке, когда ему позвонил сам Виктор Руиз (которого Луис боготворил) и предложил работать в Dinamic. Первой игрой созданная Луисом для Dinamic стала Meganova – отличная космическая стрелялка. Luis Mariano Garcнa Corral создавал версии игр для Commodore 64 и, как считают игроки - они великолепны и выжимают из машинки все, на что она способна. Подробнее об этом поговорим ближе к концу статьи.

Еще хотелось бы отметить, что многие компании (в то время) совместно с Dinamic создающие игры могли состоять из … 1 человека. На дворе была середина 80-х – все было возможно.

В общем то Dinamic часто выступала и под другими именами, например S.A.

Из за всего этого крайне затруднительно определить состав компании Dinamic.

Например в игре Meganova выпущенной Dinamic в 1988 году указан состав фирмы:

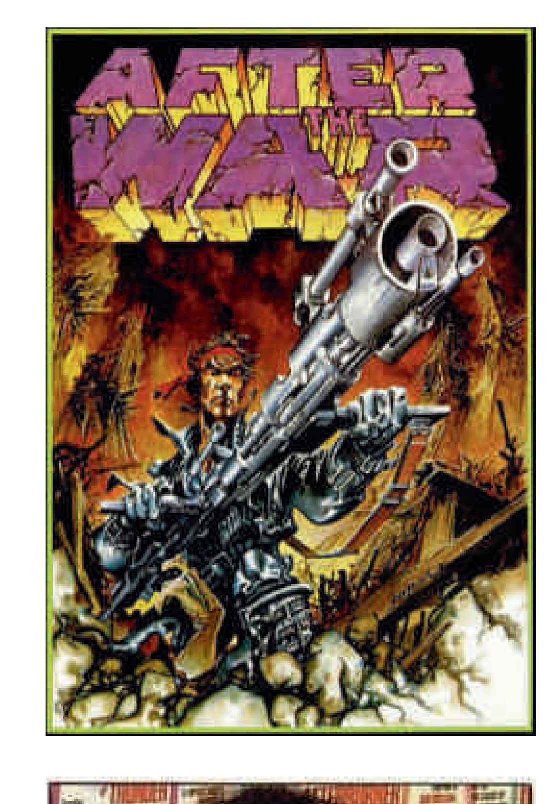
Antonio Ruiz, Luis Mariano Garcia, Roberto Herrera. В то же время в других играх выпущенных в том же году Dinamic совсем другие



Вечер, лампа, гуашь. Вероятно рисуется обложка к игре.

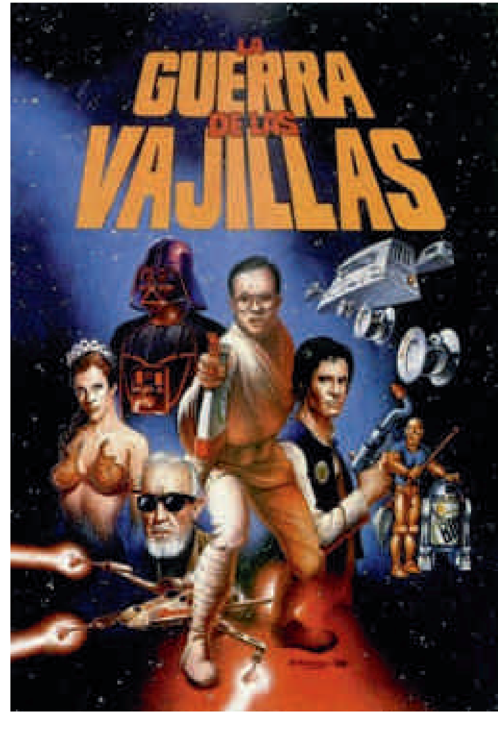












Juan Gaspar - директор уругвайской компании IRON BYTE. Почему то именно их Guardian Angel вышел под названием Freddy Hardest 2. Напрасно! Для продолжения культовой игры Guardian Angel была слишком "не такая", а как самостоятельная игра, под таким звучным названием, состояться, увы, не могла.

составы. Часто в создании игр участвовали родственники – Antonio, Pablo, Victor Ruiz-ы.

Как уже говорилось – Руизы управляли компанией, в частности Виктор.

Dinamic не стеснялась приглашать программистов известных фирм, чтобы они делали версии их игр для различных платформ. Например, создание версии весьма успешной игры Phantomas 2 для Commodore 64 в 1986 году было поручено Adrian Sheppard (компания Code Masters). Остальные же версии (ZX Spectrum, Amstrad CPC и MSX) выполнил Emilio Salgueiro – один из относительно постоянных программистов Dinamic.

Все же мне удалось выделить список людей образующих более менее стабильный костяк Dinamic:

Victor Ruiz (программирование)

Emilio Salgueiro (программирование)

Javier Cubedo (графика, музыка)

Snatcho (графика)

Luis Rodriguez (графика, музыка)

Luis Mariano Garcнa Corral работавший в Dinamic с 1988 года по 1992 сам называл следующий состав:

Teddy Ruiz, Marcos Jouryn, Fernando Jiminez, Javier Fafula, Nacho Ruiz, Javier Cubedo, Victor Ruiz, Pedro Sudyn, Roberto Herrera, Jorge Azpiri, Fabian Escalante и другие.

Самое интересное, что почти в каждом проекте рисовали графику разные художники, но стиль, манера рисования в Dinamic-овских играх едина – только взглянув на игру можно сказать – да, это - Dinamic.

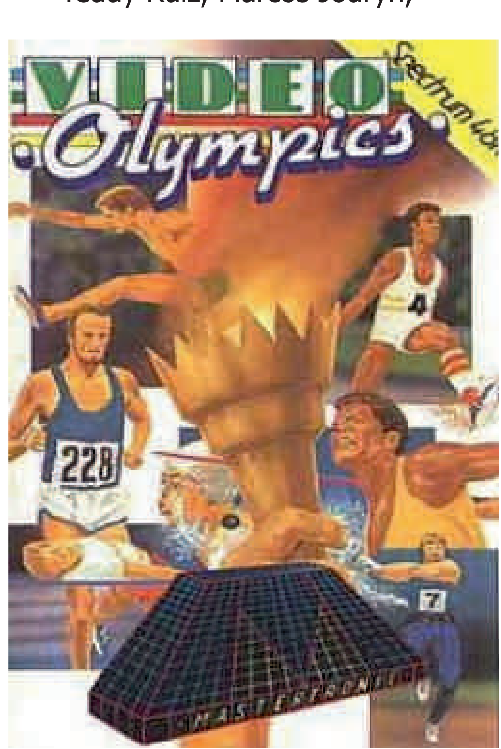
Freddy Hardest очень похож на Phantis, тот на After the War, а тот в свою очередь на Navy Moves, но для Freddy Hardest графику создавал Luis Rodriguez, в After the War – Snatcho (Nacho Ruiz), а в Navy

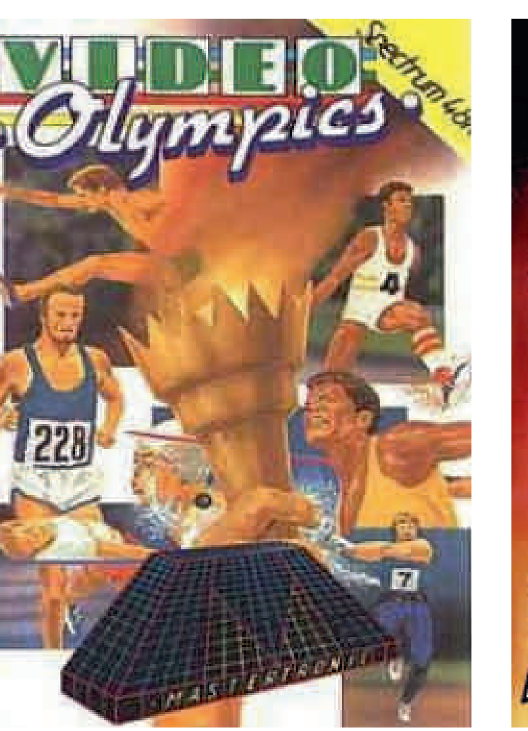




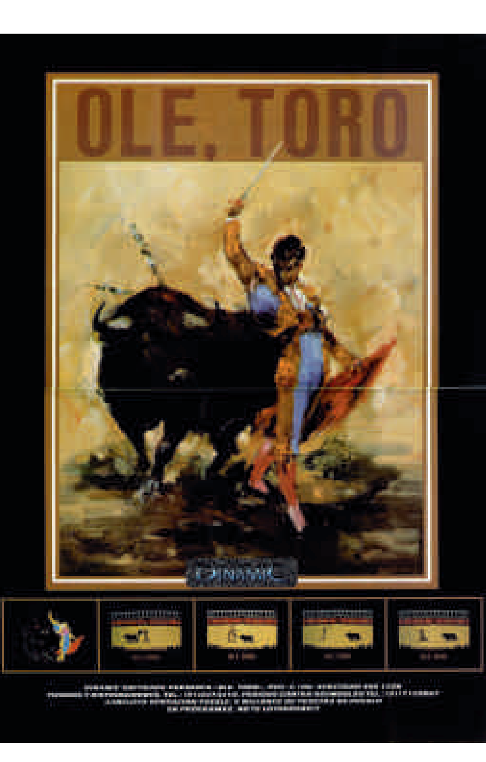
Уникальные наброски обложки к игре Phantomas. Невероятно! То самое существо с Андромеды созданное для воровства.

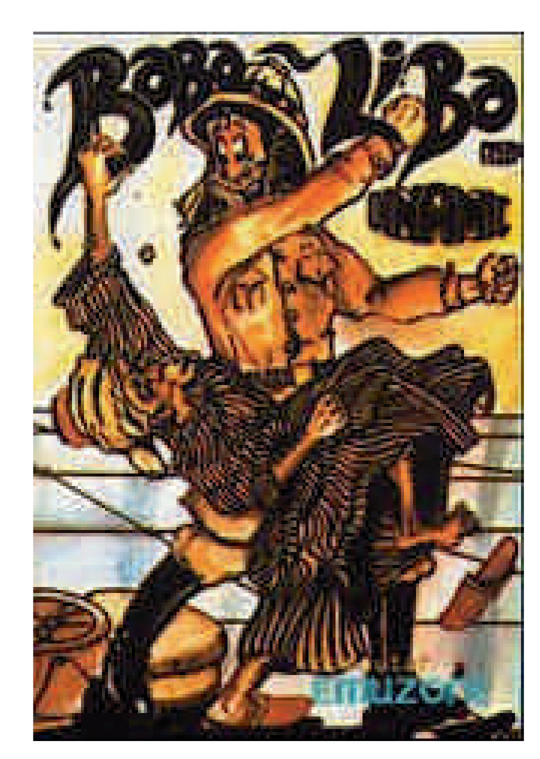


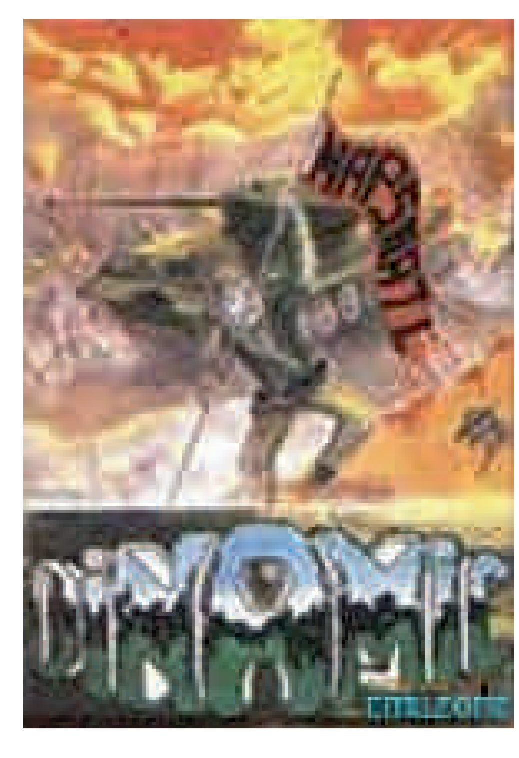
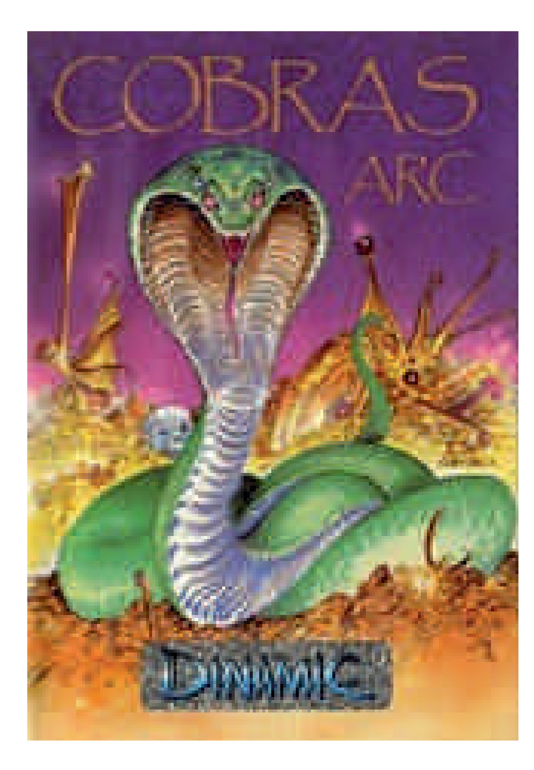










Moves - Jorge Azpiri (для Spectrum, Amstrad, C64 и MSX). Snatcho правда тоже был задействован для самых роскошных ATARI ST и AMIGA-версий.

Вобщем то Dinamic именно Snatcho обязан появлению своих самых восхитительных хитов - After the War, Navy Moves, Army Moves. В мирах нарисованных Snatcho есть вдохновение.

Мадридская Dinamic начала с создания игр для домашнего компьютера ZX Spectrum. Эта платформа обладала огромным преимуществом перед конкурентами – невероятно низкой ценой, широкой распространенностью (особенно в Англии) и довольно быстрым центральным процессором.

Первые «динамиковские» игры датированы 1984 годом. Это были Babaliba, Saimazoom, Video Olympic, Mapsnatch и Yenght. Последние – 1995 годом (Arctic Moves).

Dinamic начала как испанская компания и достигла мировой известности. Ее игры выпускали вне Испании не менее знаменитые Electronic Arts и Imagine.

Процесс создания игр в Dinamic придерживался следующих правил – сначала разрабатывалась схема игры. Виктор Руиз все записывал в свой блокнот, включая возникающие идеи, план карты и литературные источники (многие «Динамиковские» игры использовали популярные комиксы (Trueno, Freddy Hardest) или романы («Дон Кихот» Сервантеса)). После того, как становились ясны все моменты – собиралась команда способная реализовать задуманное.

Для Spectrum и Amstrad графика создавалась на самих этих машинах с использованием инструментов созданных Dinamic. На Amstrad для анимации персонажей использовали программу Screen Designer. На Spectrum работали в программе Melbourne Draw.

Простая конвертация графики при переносе с одной платформы на другую требовала специальных инструментов. В любом случае графика создавалась скрупулезно, попиксельно!

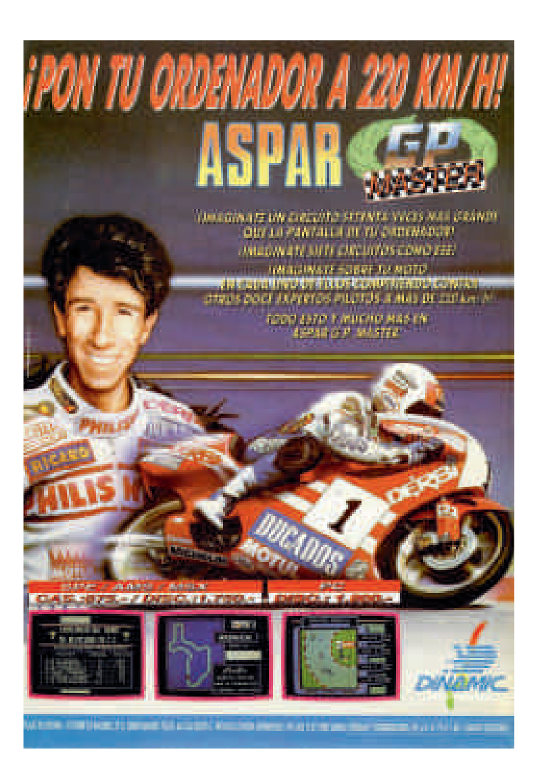


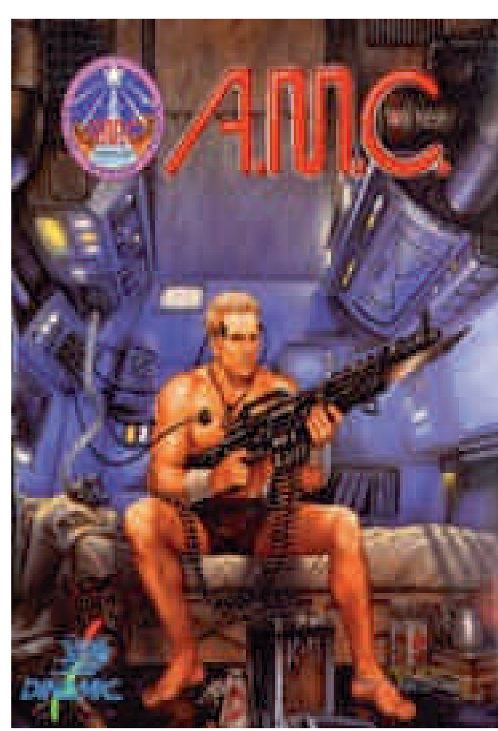
Только благодаря ZX Spectrum в мире появилась компания Dinamic. И эта платформа долгое время оставалась для Dinamic самой приоритетной.













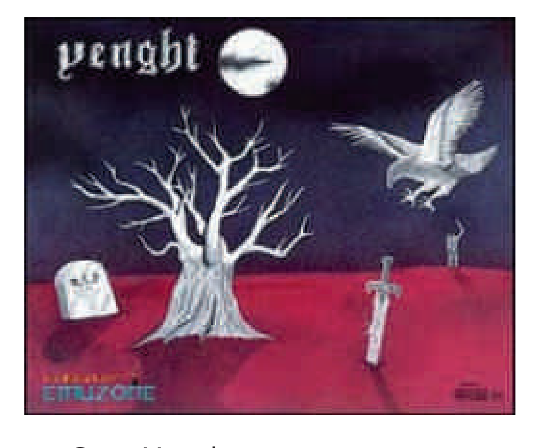
1984

В 1984 году Dinamic начала победное шествие к мировой славе. Она умудрилась в первый же год своего существования выпустить ставшее культовым графически-текстовое приключение Yenght и две части увлекательного сериала Saimazoom - Babaliba в духе приключений Индианы Джонса.

YENGHT

Фирма: Dinamic (1984)
Жанр: текстовое приключение

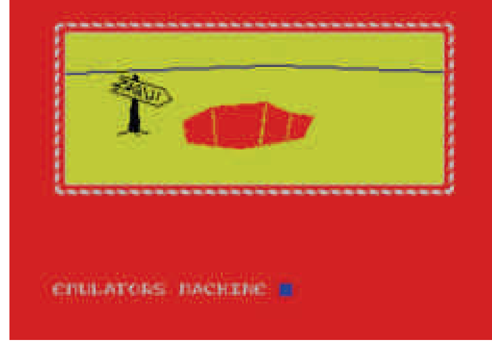
В 1984 году Dinamic выпустила игру Yenght. В то время огромной популярностью пользовались приключенческие текстовые игры (Hobbit, Valhalla), где происходящее на экране описывалось несколькими фразами, а действия исполнялись путем ввода определенных ключевых слов. Yenght была серьезной попыткой сделать графическое разговорное приключение дополнив текст на экране передающей атмосферу графикой.

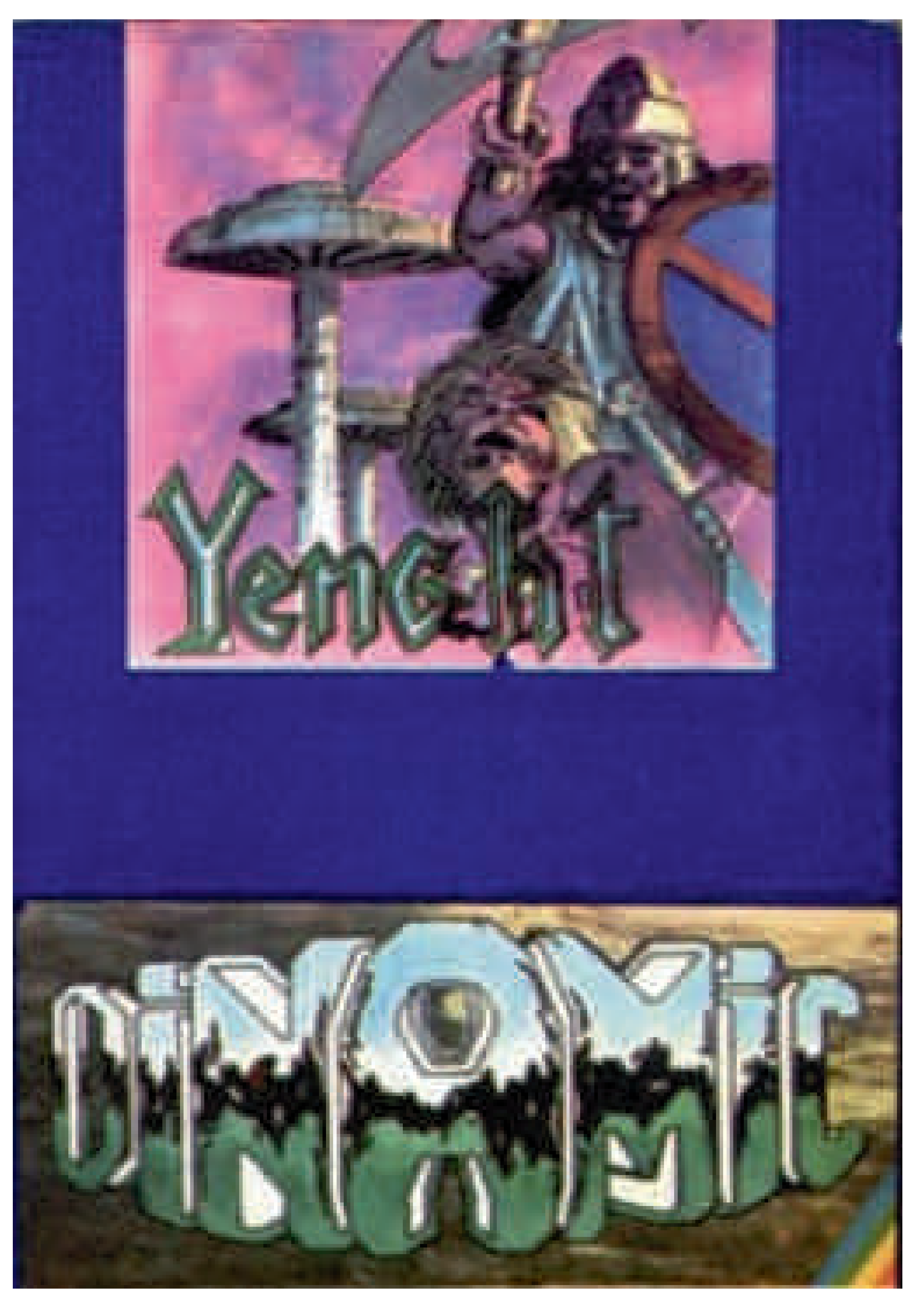


Суть Yenght состояла в исследовании загадочного мира и поиске источника вечной молодости. Игра начиналась в сложном лабиринте, где сперва необходимо было найти ключ, а затем выход. Лабиринт был настолько запутан, что игроку приходилось вручную составлять план. Успешному прохождению так же мешали многочисленные враги, с которыми приходилось вступать в битву. Наконец выбравшись из подземного лабиринта вы оказывались на поверхности, где начиналось следующее приключение. Мир на поверхности был не менее запутан и так же требовал составления карты.

В игре графическое изображение происходящего прекрасно иллюстрировало тексты.

Yenght была настоящей жемчужиной испанского софта и даже долгие годы спустя, многие, в приступе ностальгии запускали это приключение, не поддаваясь обаянию более поздних шедевров от Dinamic. Yenght легко

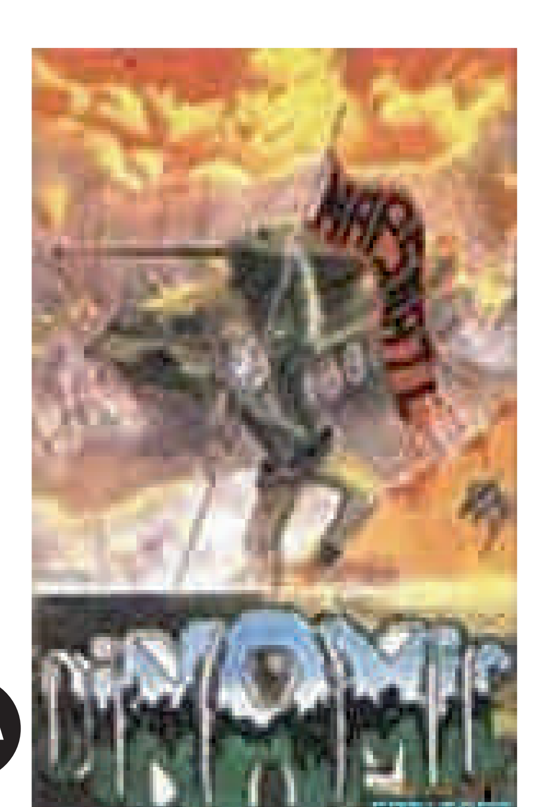




выдерживала сравнения с другими приключениями продолжая будоражить умы поистине мифическим ореолом.

Стоила Yenght в момент появления 1.800 песет.

MAPSNATCH



Фирма: Dinamic (1984)
Жанр: стратегия

Mapsnatch относится к жанру стратегических игр. Обычная фабула подобных творений – имея ограниченную по численности армию – разгромить превосходящие силы врага используя свой стратегических подход в каждом случае.

В игре использовались современные армии, а сцена сражений - поля Европы.

Игровая арена была разделена на 12 частей в каждой из которых вас поджидали 4 вражеские армии. Требовалось освободить всю территорию от акупантов.

Играть можно было как против компьютера, так и против живого игрока, что давало возможность бесконечного варианта обыгрывания нюансов сражения.

Графически игра радовала роскошью обилия деталей и отличной иллюстративностью происходящего.

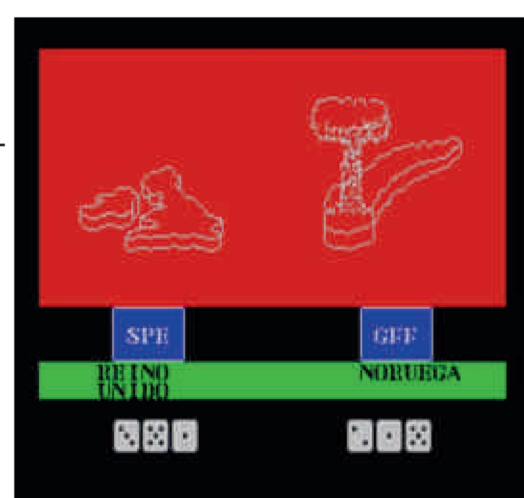




Mapsnatch была довольно интересной стратегией в которой не составляло сложности разобраться. Она имела ясные инструкции относительно возможных действий.

Mapsnatch была очень похожа на другую популярную в то время игру – Risk.

Продавалась Mapsnatch за 1900 писет.

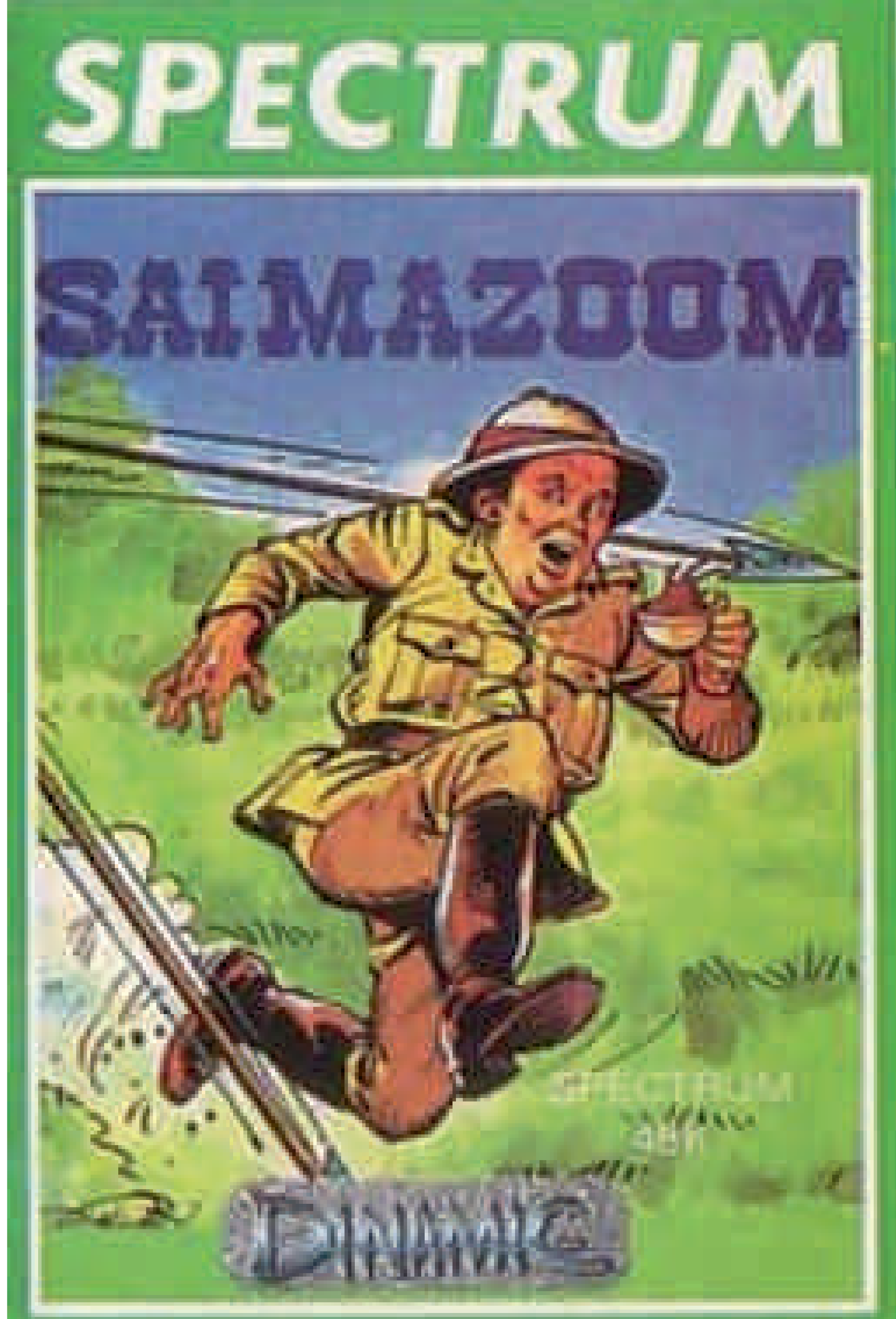






SAIMAZOOM

Фирма: Dinamic (1984)
Жанр: приключение/экшен



Помимо Yenght Dinamic выпустила игру Saimazoom, а чуть позже в том же 1984 ее продолжение Babaliba (очевидна игра со слогами, изменяющими Alibaba).

Saimazoom представляла прекрасное испанское приключение призванное составить конкуренцию английским играм. Герой пробирался сквозь гигантскую карту в поисках мешков с кофе, украденных у него. Местность, на которой происходило приключение, изобиловала реками и скалами. На склонах росли деревья. Можно было найти вещи и использовать их в игре. Помимо этого присутствовали смертоносные туземные змеи пытающиеся покончить с вами.

Карта занимала 100 экранов и герою необходимо было всю ее пройти, так как каждый из 4-х украденных мешков мог быть в любом месте. Но совершенно точно известно, что один мешок всегда находился в запертой пещере. Открыть ее можно было только при наличии ключа, который следовало так же для начала найти.

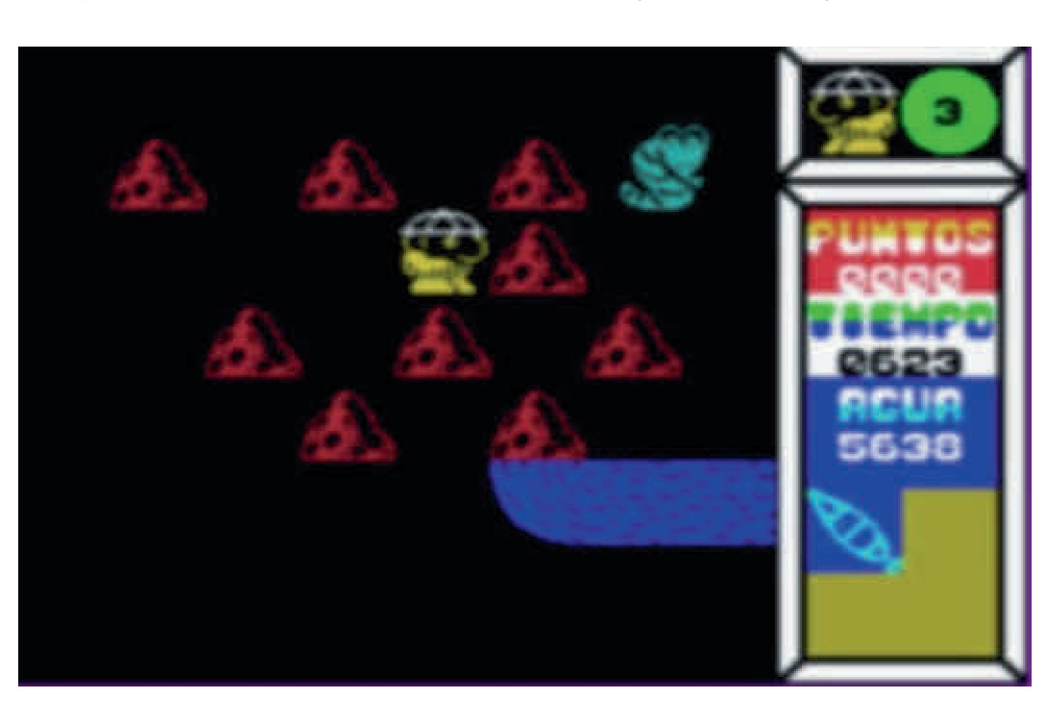
В Saimazoom было много предметов помогающих прохождению, например для пересечения реки использовалась лодка, для карабканья по скалам, требовался альпеншток, а для прохода в джунглях – мачете.

Игра была не легкой и требовала большой сноровки и внимания. К достоинствам можно было отнести прекрасное, отзывчивое управление с горячими клавишами.

Saimazoom была первой частью трилогии. Вторая часть называлась Babaliba, а третья - Abu Simbel Profanation.

Эти игры на ряду с Yenght являются первыми шагами к славе замечательной компании. Позже Dinamic попадет в жестокий финансовый шторм и выйдет из него уже в качестве Dinamic Multimedia.

Стоила Saimazoom 1800 песет.







BABA-LIBA

Фирма: Dinamic & Microworld (1984)
Жанр: приключение/экшен



Вторая часть Saimazoom продолжала историю о похождениях Джонни Джонса. Новое приключение начиналось во дворце Hosmimumarack. Джонни предстояло выполнить ряд заданий, вроде похищения дочери Султана, сокровищ и вызволения из застенков томящегося там друга. Как только эти задания были выполнены, необходимо было вернуться в центральный зал и собрать секретное слово из букв Babaliba.

Дворец был нарисован очень красочно, с большим вниманием к деталям. Со стен свисали растения, на окнах располагались жалюзи. Враги радовали разнообразием – мавры, гигантские крабы, смертельно опасные пауки и даже крокодилы!

Дворец состоял из 4-х различных ярусов соединяющихся между собой лестницами.

На нижнем располагалась темница с заключенными. В лабиринтообразных садах на втором ярусе было сокрыто сокровище.

Игра состояла из 135 экранов, а сам герой состоял из 72 графических элементов.

В процессе игры вы могли найти 2 ключа – темно красного цвета для двери за которой находилась принцесса и зеленый - для входа в сокровищницу.

В конце игры (если вам удавалось удачно завершить приключение, что было почти нереально) появлялась фраза являющаяся ключом. Dinamic предложила 15000 писет первому кто сможет узнать этот ключ.

Но даже без этого бонуса Babaliba была настолько хороша, используя многочисленные трюки для удержания вашего внимания и подогрева азарта, что заставляла проводить за собой много времени.

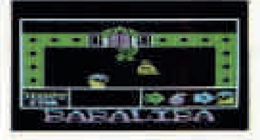
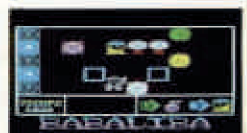
Разумеется Babaliba имела очень высокий уровень сложности. Стоила она так же, как и другие игры от Dinamic – 1800 писет.

Ошеломительный успех Babaliba (обратите внимание на различающееся написание названия на скриншотах) сильно укрепил имидж компании, как очень успешной и профессиональной.



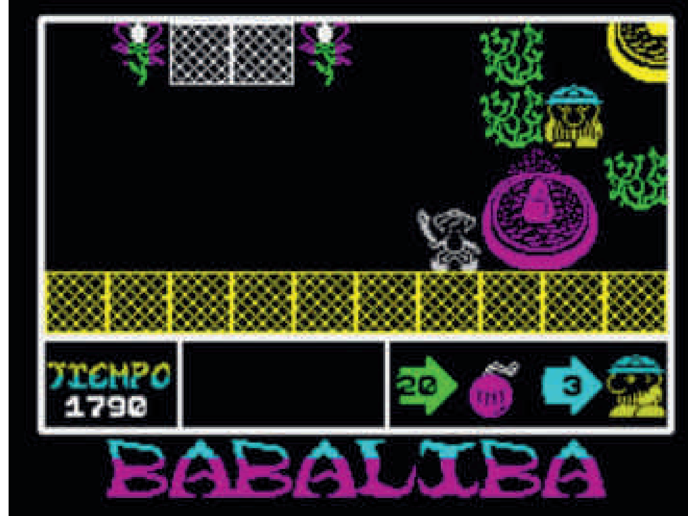








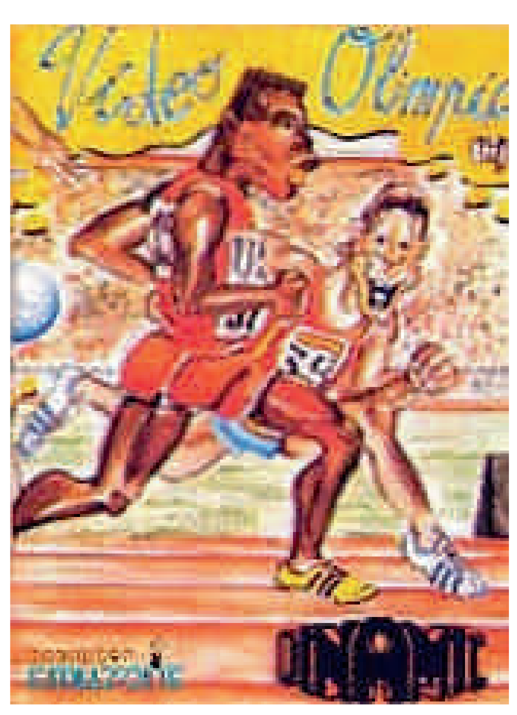






VIDEO OLYMPICS

Фирма: Dinamic (1984)
Жанр: спорт

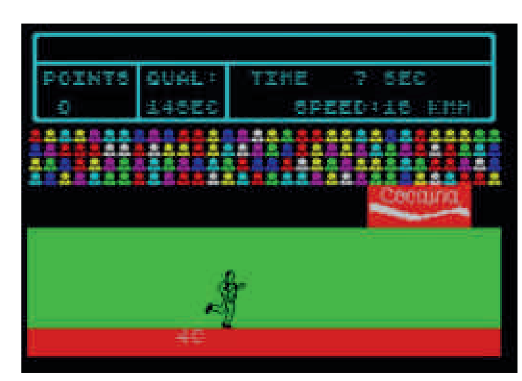


Video Olimpic в Англии получила название Video Olimpics. Она представляла из себя наглый клон игры «Track & Field» от Konami имевшим в то время просто грандиозный успех в игровых салонах.

В игре предлагалось принять участие в соревнованиях – бег на сто метров, прыжки в длину, бросание копья, бросание молота, бег с препятствиями и др.

В глаза сразу бросалась красивая и плавная графика созданная Snatcho. Бегун действительно бежал, как и полагается бегуну слегка наклонившись вперед, метание молота было именно метанием молота. Для 1984 года Video Olimpic предлагал отличную графику, которая и сейчас смотрится неплохо. И хотя музыкальное оформление было довольно убогим (одноголосым) – на это не обращали внимания. К тому же Video Olimpic была цветной, правда в те времена у многих стояли черно-белые TV.

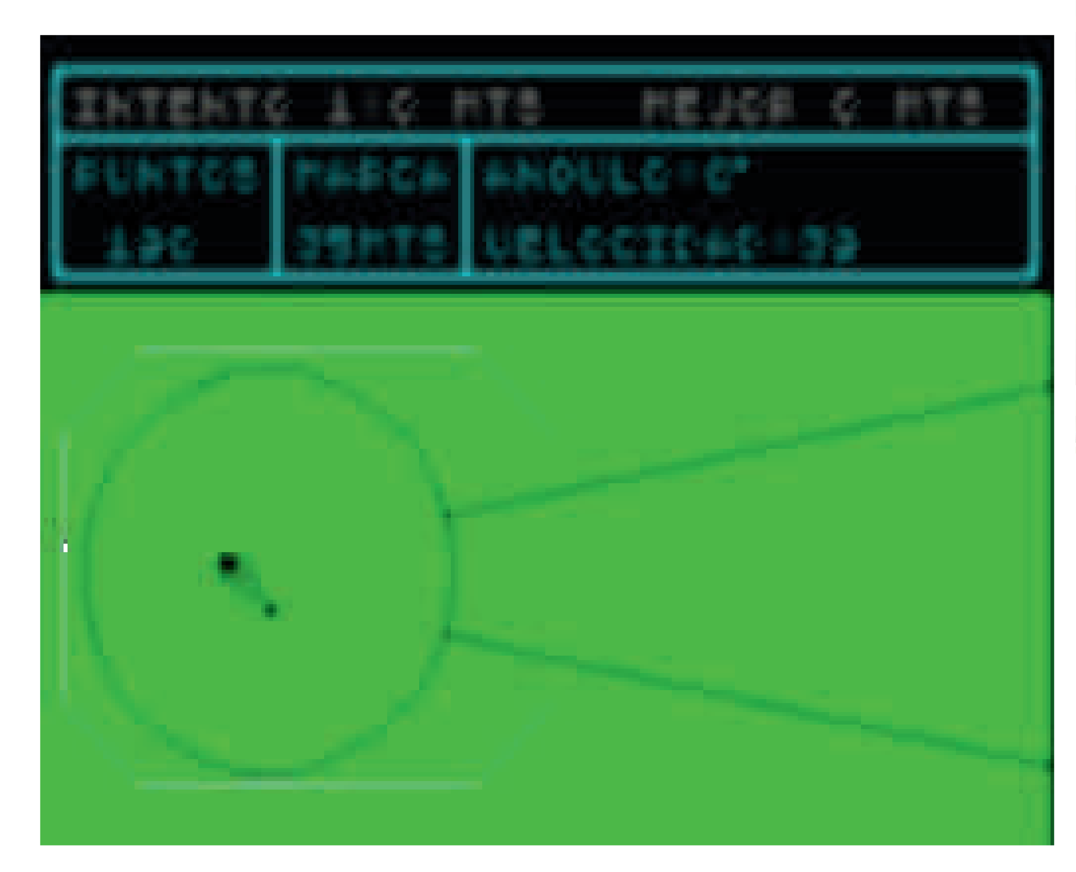
Управление осуществлялось методом очень частого нажатия на клавишу. Чем быстрее вы нажимали – тем быстрее бежал бегун, мощнее раскручивался молот и тд. Эта особенность управления давала в полной мере ощутить соревнование и эффект присутствия. Успех Video Olimpic привел к тому, что спустя некоторое время ее выпустила в англоязычном мире Mastertronic под названием Video Olimpics, внеся небольшие изменения в начальную заставку.

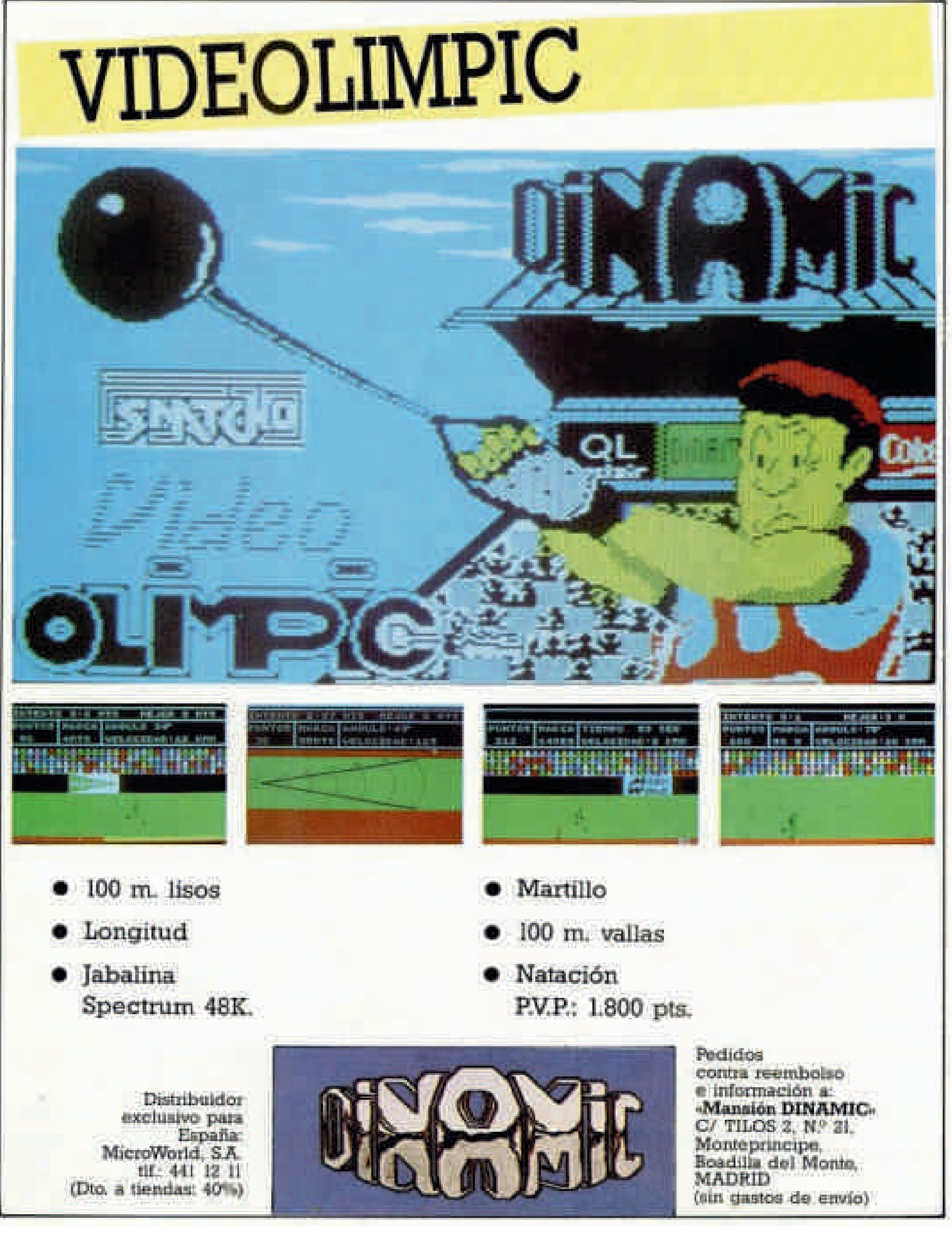


Игра была увлекательна, требовала сноровки и терпения. Многие игроки отмечали невероятный азарт при игре в Video Olimpic. Одно время в Англии она занимала первые места. Это одна из действительно увлекательных игр имеющая большое разнообразие в игровом процессе.



Чем быстрее вы жмете кнопку джойстика - тем ближе победа!





Конечно первые рекламные постеры Dinamic не шли ни в какое сравнение с грандиозными по усилиям и затратам пиар-акции, что устраиваются сегодня по поводу выхода игр. Но согласитесь, все равно, со вкусом и с душой.

В 1985 году Dinamic стали активно расширять зону охватываемых платформ. Они устремились на рынок Amstard CPC, Commodore 64 и MSX, не забывая и дорогой сердцу ZX Spectrum. Игра Camelot Warriors выпущенная в этот год имела фантастическую графику, даже не верилось, что такое возможно на ZX Spectrum. Разумеется версии для других платформ не в чем не уступали, а зачастую и существенно превосходили Sinclair.

ABU SIMBEL

Фирма: Dinamic (1985)
Жанр: платформер/приключение

Начался 1985 год выпуском завершающей части трилогии Abu Simbel Profanation, которая начиналась с Saimazoom.

Здесь из за проклятия Абу Симбэль Джонни Джонс оказывался превращен в жабу с человеческим носом и в течении игры пытался вернуть свой человеческий облик.

Для избавления от проклятия ему требовалось отправиться в Египет к пирамиде в которой находилась могила Абу Симбэль.

Конечно пирамида была битком набита многочисленными ловушками и коварными врагами. В ваших же руках была только возможность прыгать героем (никакого каратэ – это же не Battle Toads).

Для прохода между комнатами часто требовалось найти специальный амулет дающий возможность транспортации в невидимые зоны.

В игре было множество ям наполненных пиками. Падение в них означало потерю жизни.

Не менее важно было найти в одной из скрытых комнат особый кристалл. Его наличие позволяло перейти к заключительной части игры.

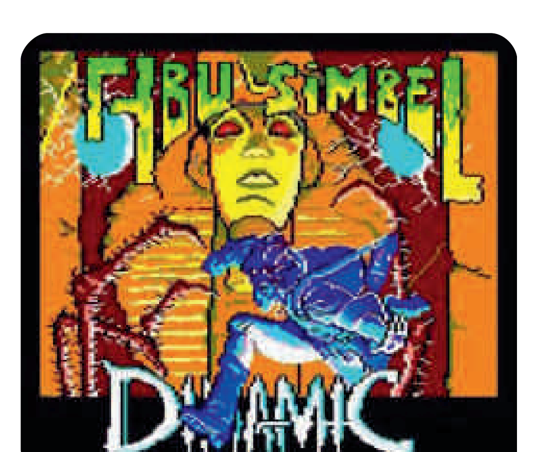
В пирамиде с потолка капала кислота, летучие мыши кружились над жабьей головой. Хитроумные ловушки с движущимися каменными плитами норовили раздавить, а пауки, мумии и змеи умертвить. Здесь были даже извергающиеся вулканы!

Геймплей был весьма разнообразен. Например, перед храмом, внутри пирамиды, требовалось прыгая по островкам миновать озеро кишащее кровожадными голодными пираньями.

Abu Simbel Profanation обладала превосходной красивой графикой (созданной Luis Rodriguez и Victor Ruiz). Игра состояла из 45 экранов гарантирующих незабываемое приключение.

Abu Simbel Profanation – это настоящая классика Dinamic, в которую с удовольствием можно играть и сейчас.









CAMELOT WARRIORS

Фирма: Microdigital Soft, S.A. (Dinamic) (1985)
Жанр: приключение/экшен

Для этого динамиковского шедевра были задействованы лучшие художники компании - Snatcho, Santiago Morga, Víctor Ruiz и Luis Rodríguez. Игра разошлась на широком спектре 8-битных платформ.

Это новое графическое приключение было настолько захватывающим, что углубившись в него вы могли не найти дорогу назад.

Игра состояла из 4-х кардинально отличающихся локаций – лес, озеро, гроты, замок Камелот.

В лесу на героя нападали бандиты, в озере пираньи, электрические медузы и все это сопровождала атмосфера ужаса.

Гроты находились под водой и вам приходилось экономить кислород в поисках выхода на поверхность.

В конце приключения вас ожидал замок Камелот.

В Camelot Warriors вы сталкивались с колоритными БОСС-ами вроде Aznaht (лесной друид), Kindo(Брат Нептуна и король озера), Azornik (Могущественный дракон, господин гротов) и Arturo (король Камелота).

В замке Камелот хранились 4 артефакта - ГОЛОС ДРУГОГО МИРА, ЗЕРКАЛО ЗНАНИЯ, ЭЛИКСИР ЖИЗНИ, ОГОНЬ, КОТОРЫЙ НЕ СЖИГАЕТ.

Заполучить их было не легко, так как каждый из них хорошо охранялся.

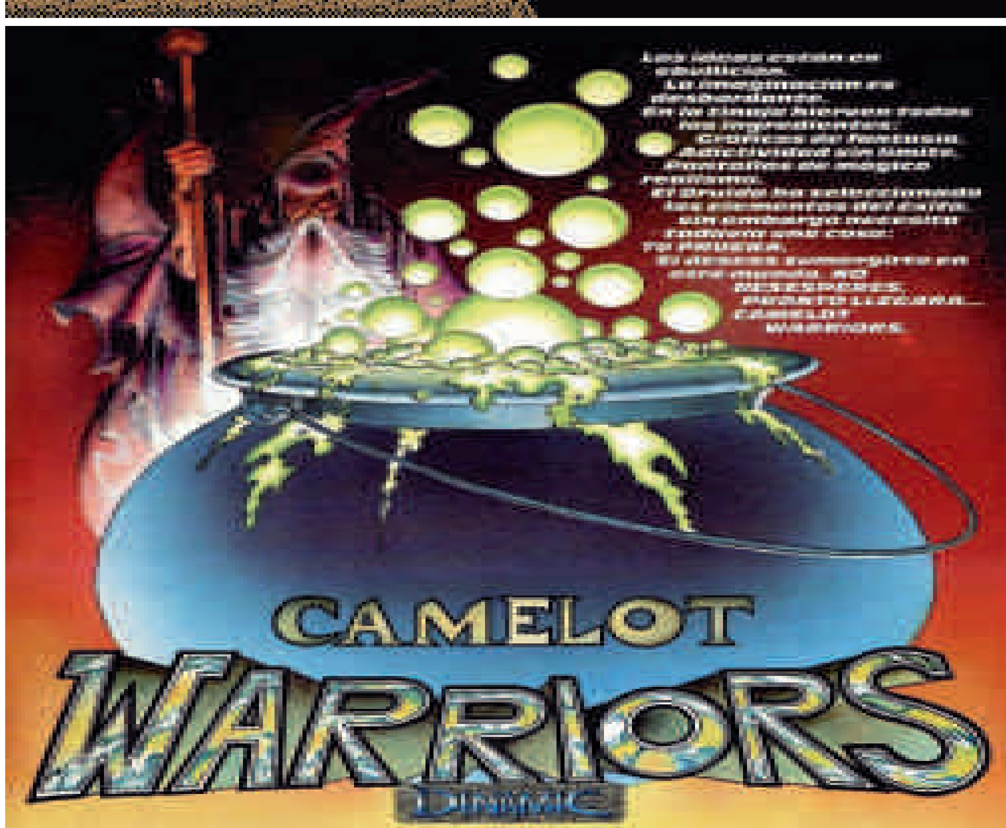
Став обладателем всех артефактов вы наконец узнавали тайну, которая объясняла смысл всего происходящего.

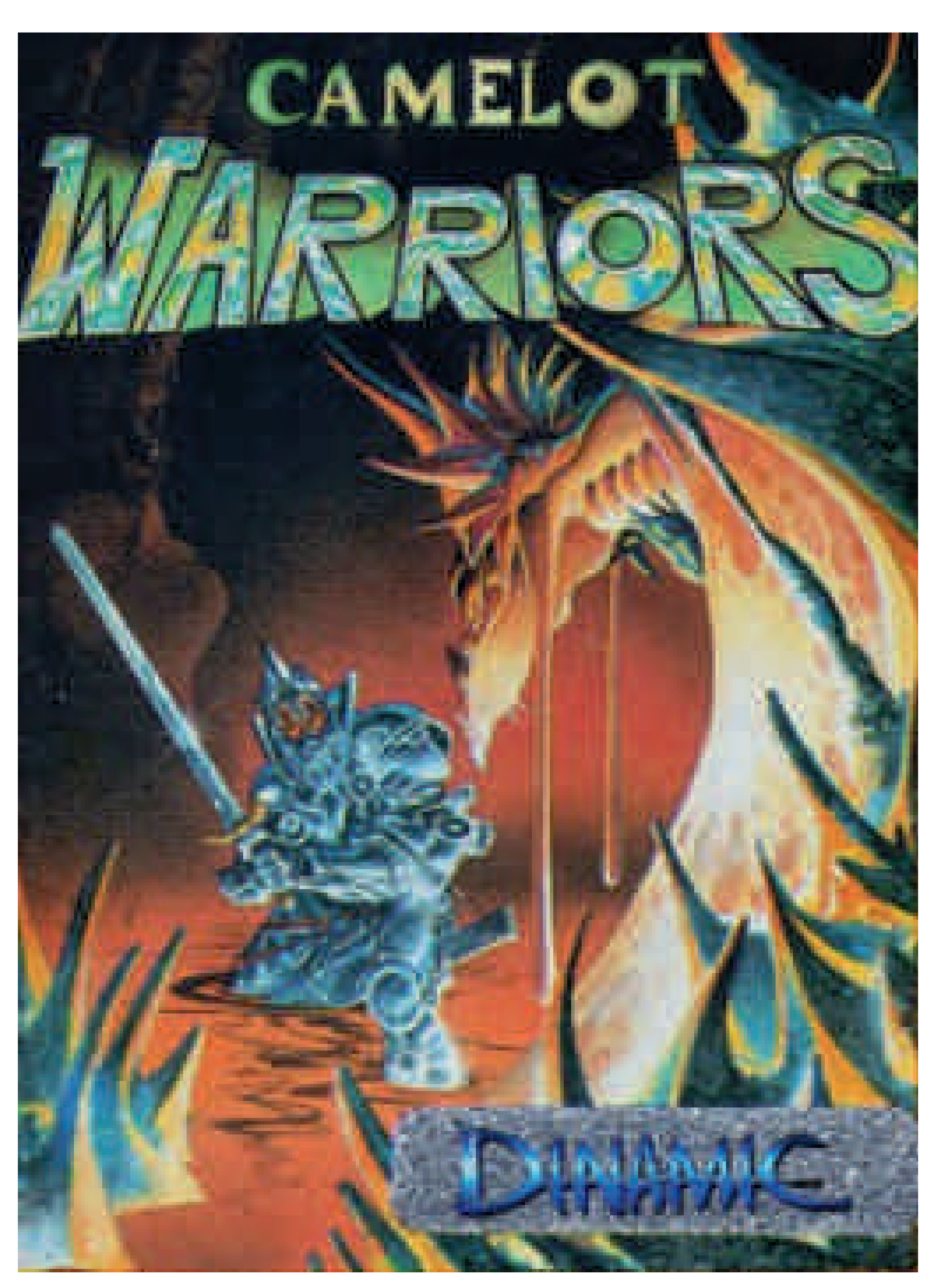
Я довольно много играл в Camelot Warriors и могу сказать, что это игра с великолепной графикой и впечатляющей плавностью. Игр подобного уровня в 1985 году было совсем немного.

Для платформы Commodore 64 игру Camelot Warriors выпустила Opera Soft. Это не вызывает удивления, так как я уже говорил, что для проектов формировались команды. В данном случае за конверсию взялась Opera Soft, а не обычный состав.

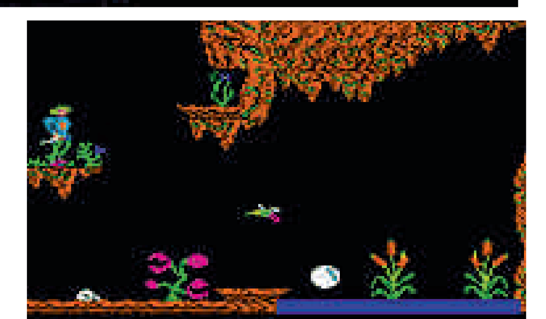
Скриншот с версии для Commodore 64.









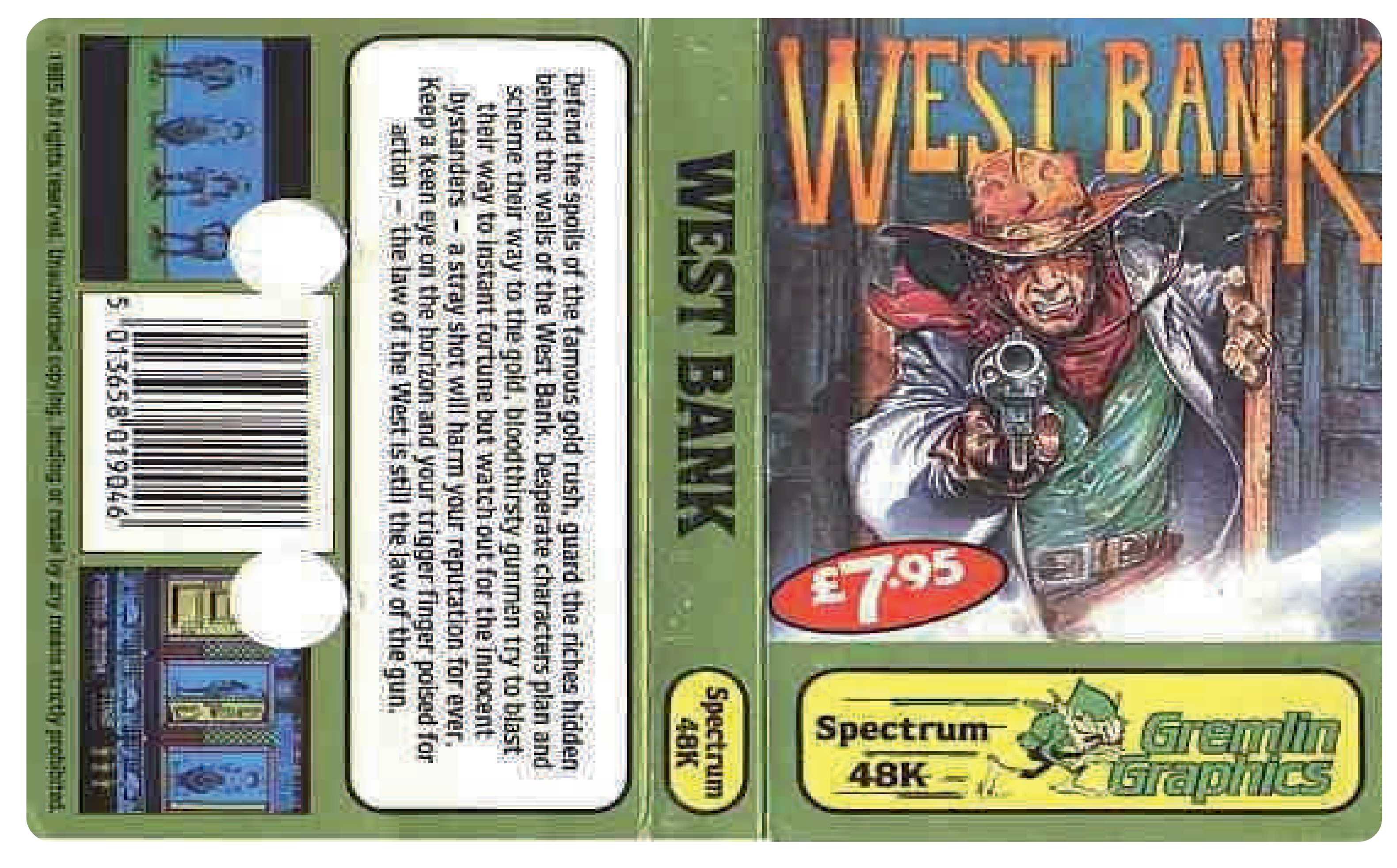


Скриншоты с ZX Spectrum-версии.



WEST BANK

Фирма: Dinamic (1985)
Жанр: тир



Жажда легких денег потянула любителей приключений на дикий запад. Именно там находится West Банк.

Цель игры получить деньги в банке. В банке 9 дверей, открыв которые вам необходимо стрелять в охранников, но не попасть в безоружных людей. При попадании в вас - наступает смерть.

Пройдя 1 дверь для перехода к следующей надо победить в дуэли сразу против 3-х противников.

И хотя все это звучит банально - West Bank - настоящая классика не подлежащая критике. Изначально West Bank вышел только для ZX Spectrum, но в 1986 году появились версии для Amstrad CPC и Commodore 64. Вне Испании игру издала Gremlin Graphics.

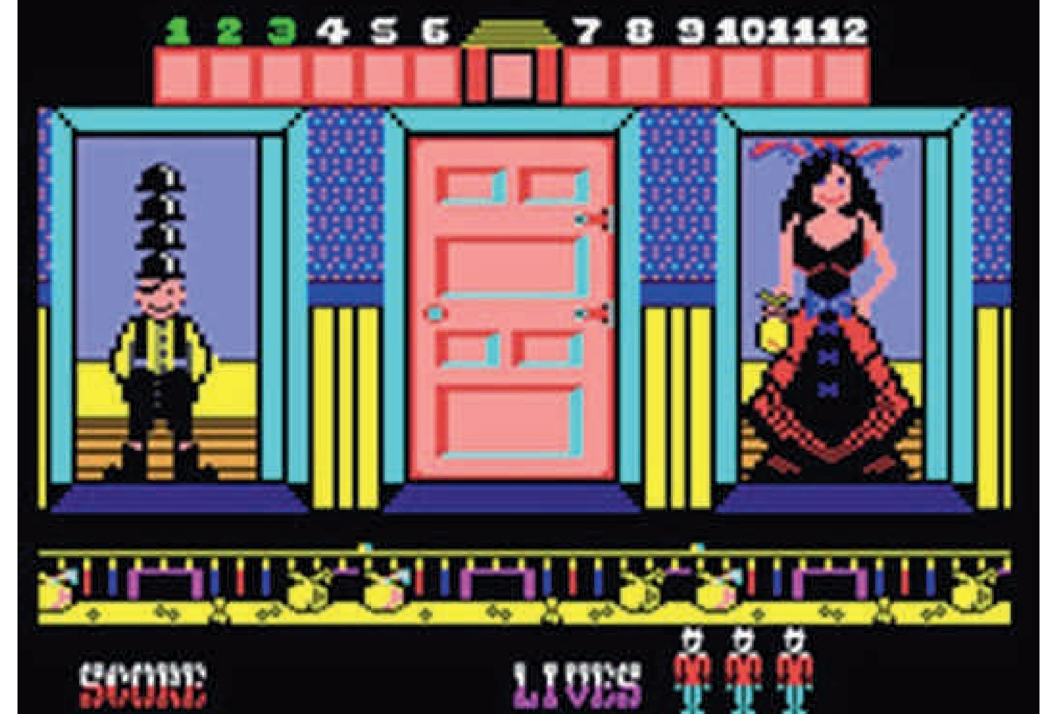
В 1989 году усилиями сборной команды Animagic игра получила порт и на MSX.

Как верно говорят – не играя в классику, ты даже не понимаешь, что теряешь!

Интересно, что West Bank на каждой из платформ использовал все их возможности, из за чего порты весьма различались. Например в MSX версии при всей первозданности спектрумовской графики были добавлены колоритные меню создающие новые положительные ощущения. К счастью в ваших силах сегодня загрузить все версии West Bank (ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX) и получать удовольствие.

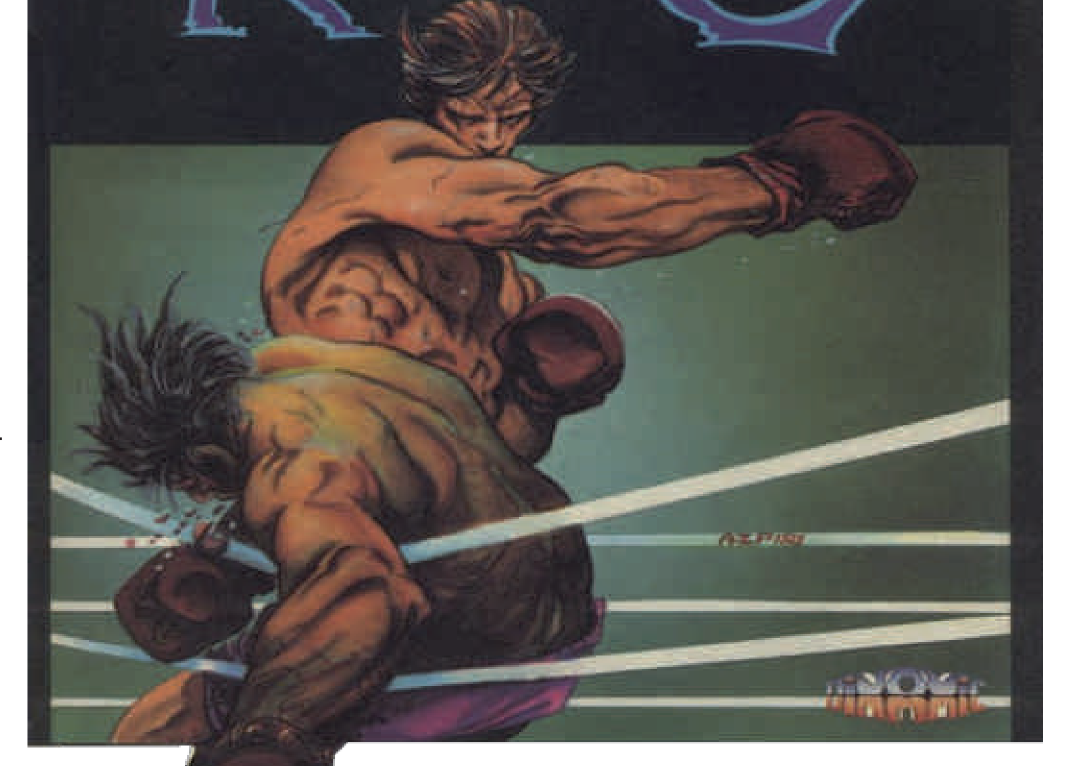
Игра использовала световой пистолет.





ROCKY

Фирма: Dinamic (1985)
Жанр: бокс



На задней стороне коробки кассеты с этой игрой значилось:

«Ты – любитель сильных ощущений и хочешь завоевать кубок чемпиона мира по боксу. Успокой нервы и соберись, так как тебе предстоит встретится лицом к лицу с CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO и FIGHTER BULL в жестоком поединке.»

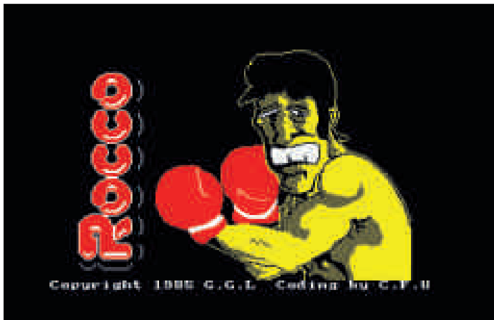
Игра предствляла своеобразный «трехмерный» вид происходящего из глаз спортсмена. Необходимо было провести ряд боев и добится чемпионского титула.

Игра сразу же впечатляла отличной цветной и крупной графикой. Можно было использовать несколько хитрых приемов, вроде хука левой, чтобы свалить противника с ног. Победа над следующим противникам доставалась все дороже и только самые тренированные иг-



роки могли достигнуть финала.

Rocky была действительно отличной игрой. В Англии ее распространяла Gremlin Graphics под названием Rocky. Но вскоре всплыли проблемы с правами на такое название и игра была переименована в Rocco.







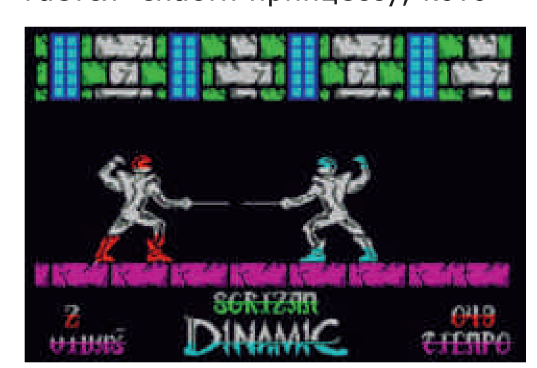
SGRIZAM

Фирма: Dinamic (1985)
Жанр: экшн

Существуют определенные стереотипы – при слове Россия – возникает тайга, медведи, матрешки, Испания – коррида, шпаги.

Sgrizam предлагает вам выступить в роли искусного фехтовальщика. Не знаю к счастью или сожалению, но это не спортивный симулятор, а очень быстрая игра с множеством сражений.

В качестве подоплеки предлагается спасти принцессу, которая была похищена жителями планеты Kindos. Так же пропало и гравное сокровище - Palacio Imperial.





Император Cophenix II предложил вам пол царства и руку самой красивой дочери (разумеется с сердцем) если вы вернете принцессу Doxaphin.

Приключение начинается у входа в замок. Вам предоставляется возможность среди многочисленных коридоров найти путь к темнице. В замке вас поджидает множество врагов, но к счастью вы отличный фехтовальщик.

Особенность игры заключается в том, что необходимо буквально филигранно выполнять удары шпагой иначе вы лишитесь жизни (одной из трех).

Чем ближе вы к темнице, тем яростнее будут нападать враги.

Графически Sgrizam хороша, предлагая симпатичную графику, большие спрайты персонажей, что к тому же не ухудшает область видимости. Возможно графика не отличается разнообразием, но игровой процесс врятли даст вам шанс обратить на это внимание.



Примерно через год вышла версия Sgrizam для Amstrad CPC, где количество жизней было увеличено и в целом игра похорошела.



OLE, TORO

Фирма: Dinamic (1985)
Жанр: коррида

Toro – в переводе с испанского означает «бык». Тореадор – соответственно человек выступающий против быка в смертельно опасном состязании. В этой игре вам предстоит выступить в роли отважного тореадора.

Конечно тема корриды в Испании является национальной гордостью и игра Olé, Toro не могла не вызвать интереса. Она принесла яростных почитателей корриды, как в Испании. Поэтому оценку игры основывали на технических характеристиках программы и негативном отношении к корриде вообще.

Olé, Toro обладает на самом деле довольно хорошей цветной графикой, а сам игровой процесс пытается передать то грандиозное шоу, что является национальным праздником в Испании.



начинающей Dinamic довольно внушительную прибыль и успешно продавалась даже за пределами Испании.

Это была действительно уникальная игра и испанцами воспринималась превосходно, но однозначно это была игра «не для всех». Влиятельный британский журнал Computer & Videogames поставил игре Olé, Toro - 0 балов.

Разумеется среди работников этого журнала небыло таких

Вы должны для начала раздразнить быка после чего свирепое животное кинется на тореадора. В нужный момент необходимо нажать кнопку и уклониться от атаки быка (это напоминает известную многим игру Space Ace). Игры с подобным управлением настолько своеобразны, что могут вызывать совершенно противоположные эмоции у различных игроков.







Да-да, журнал Your Sinclair в 11 номере за 1986 год поставил Ole Toro всего 3 бала по десятибальной шкале, а Computer and Videogames - 0 балов. Журнал Crash отмечал, что несмотря на великолепную (!) анимацию и превосходную графику игра слишком проста и не располагает к длительному геймплею. Интересно, что тогда можно было бы сказать про другие игры для ZX Spectrum, пройти которые часто можно всего за 5-15 минут.



В 1986 году Dinamic продолжает развивать тему приключенческих текстовых игр, наполняя их прекрасной графикой и даже цифровой речью! Так же выходит игра Army Moves, которая станет первой игрой успешной серии - Army Moves - Navy Moves - Arctic Moves.

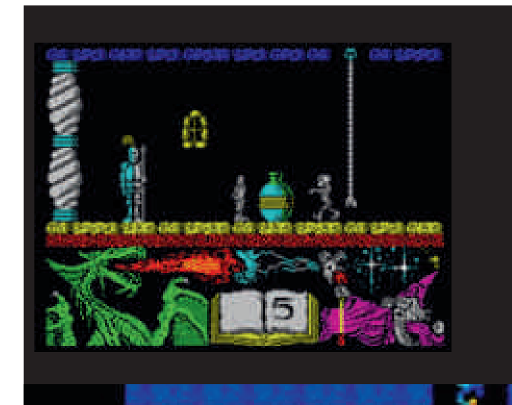


NONAMED

Фирма: Dinamic (1986)
Жанр: ходилка-драка

Игру запрограммировал Ignacio Abril (Navy Moves (1988)). Это был его первый коммерческий проект.

Руиз Начо (Snatcho) в интервью в Microhobby (испанское издание) сказал относительно Nonamed, что небыл до конца доволен результатом. Но следует понимать, что вероятнее всего он это произнес в контексте написанного позже Abril-ом шедевра – Navy Moves.





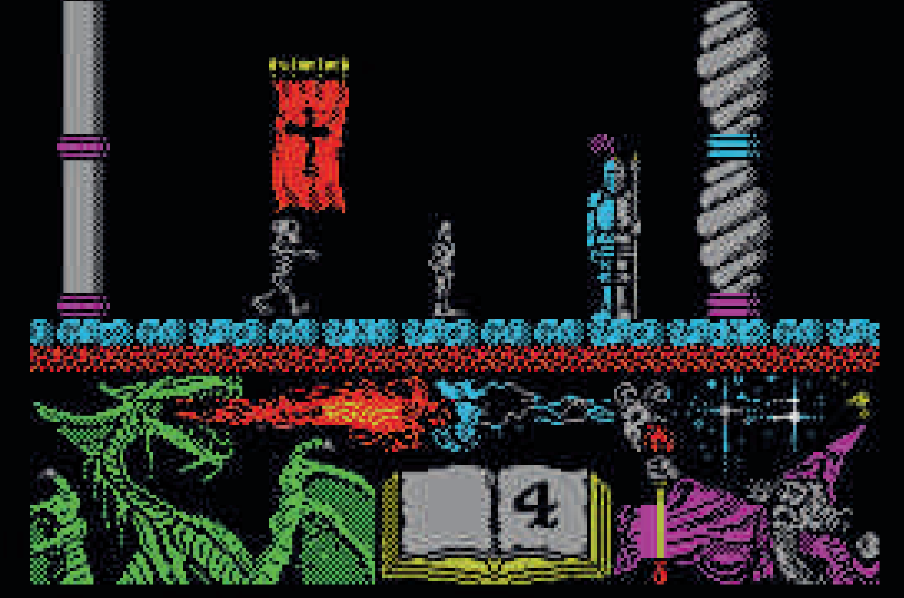
Я играл в Nonamed и был доволен и игровым процессом и прекрасной графикой. Все было красиво нарисовано Кубедо являя лучшие образцы.

В игре необходимо было покинуть полный врагов замок. Возможно сейчас этот сюжет не покажется очень уж оригинальным, но что тогда, что сейчас, он позволяет снова и снова окунуться с головой в завораживающий мир приключений.

Большую часть экрана занимала доска информации с количеством жизней, но она изображала плюющего огнем дракона и кастующего заклинания мага и смотрелась естественно и уместно.

Главным минусом игры являлось неотзывчивое управление и медлительность персонажа. В купе с врагами возникающими на пустом месте это могло испортить впечатление. В любом случае игрока по прежнему привлекала отличная графика.

Nonamed в разных версиях смотрелась почти одинаково (на Amstrad имела более сочные цвета).



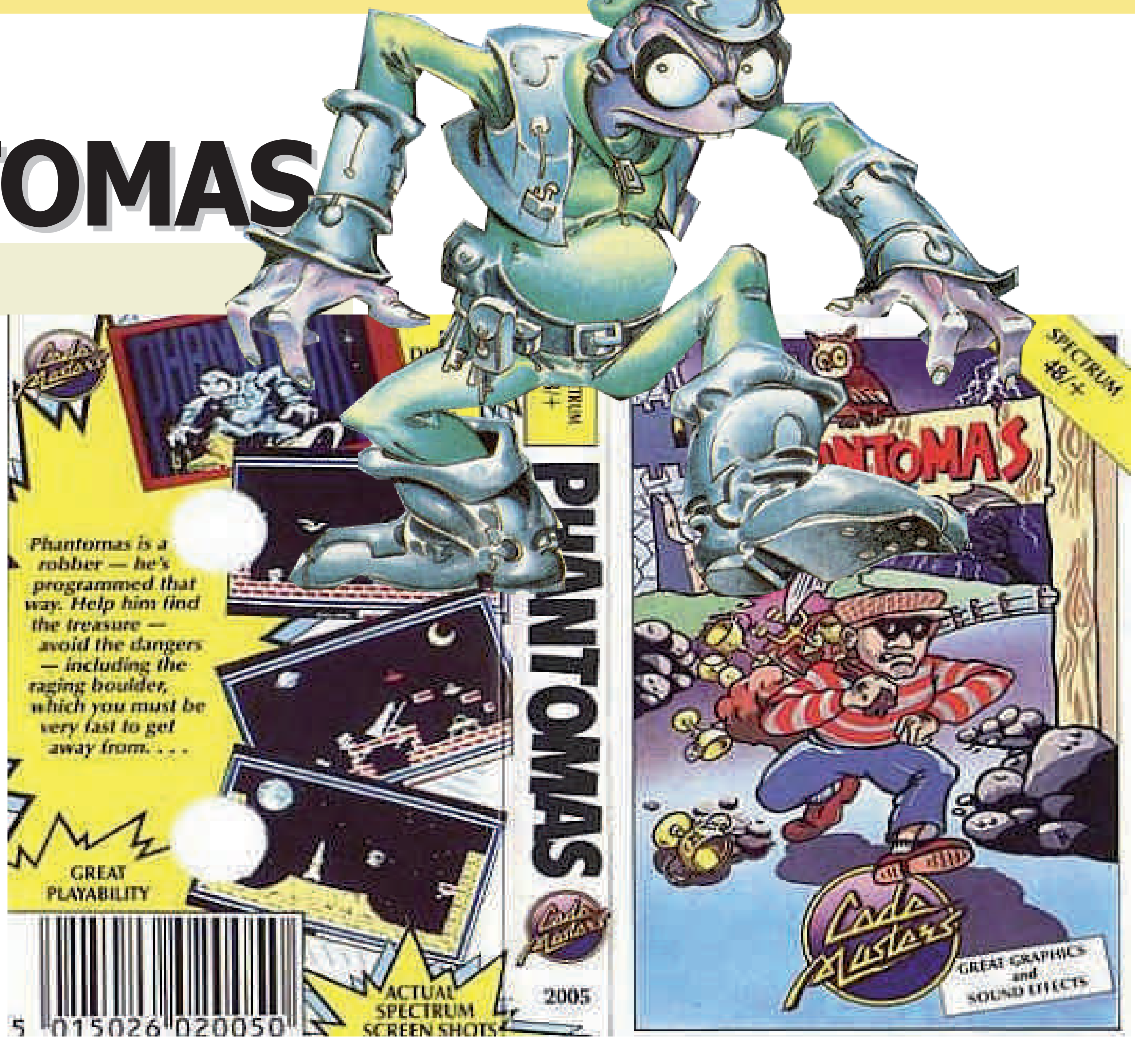


Если вам сложно пройти игру Nonamed, попробуйте ввести соответствующие POKE(s) дающие вечную жизнь, иммунитет и тд.

Infinite lives	33715,0
Immunity	36833,33
No rays	38348,7

PHANTOMAS

Фирма: Dinamic (1986)
Жанр: приключение/экшен



Игра Phantomas была создана Dinamic только для ZX Spectrum.

Игрок должен был украсть сокровище спрятанное в особняке миллионера.

Но для начала требовалось добраться до особняка. Позже вас ждало исследование мрачных подземелий под этим домом.

Phantomas мне показалась мало похожей на обычные для Dinamic игры, как по графике так и игровому процессу. К сожалению я не скажу, что был очарован этой игрой – это совсем не так. Но игра в общем то, обладала многими плюсами – плавной графикой, лабиринтом и имеет своих поклонников.

В этом же году, несколько месяцев спустя свет увидела вторая часть Phantomas. Она стала более совершенной и в Англии была выпущена копанией Code Masters (без указания, что игра создана Dinamic!)

PHANTOMAS 2

Фирма: Dinamic (1986)
Жанр: экшн



В 1986 году Dinamic представляет игру Phantomas 2. Она охватила 4 так любимые компанией платформы ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 и MSX.

Цель игры – уничтожить графа Дракулу.

Игра состояла из 95 комнат полных вампиров жаждущих вашей крови.

5 комнат были заперты ключами, поиск которых занимал некоторое количество времени.





Для прохождения вторая части игры требовалось открыть 6 ставень на окнах (догадайтесь для чего) путем нажатия на определенные выключатели.

В игре находились так же следующие предметы – молот и крест – для уничтожения самого графа.

Граф расположился на самом верхнем ярусе замка. Здесь вас ждала финальная битва с кровососом. Но вы к счастью были вооружены… Бластером.

Игра является прекрасным развлечением и позволяет не отпускать джойстик многие часы. Несмотря на то, что как обычно, оригинальная именно версия для Спектрум, порт для Commodore 64 полностью сохранял атмосферу игры.

Игра была сложна и требовала практики от играющего.

К тому же она не относилась к тупым боевикам, здесь вам попадались предметы, чтобы применить которые требовалось додуматься еще - куда и зачем. Разумеется ключи

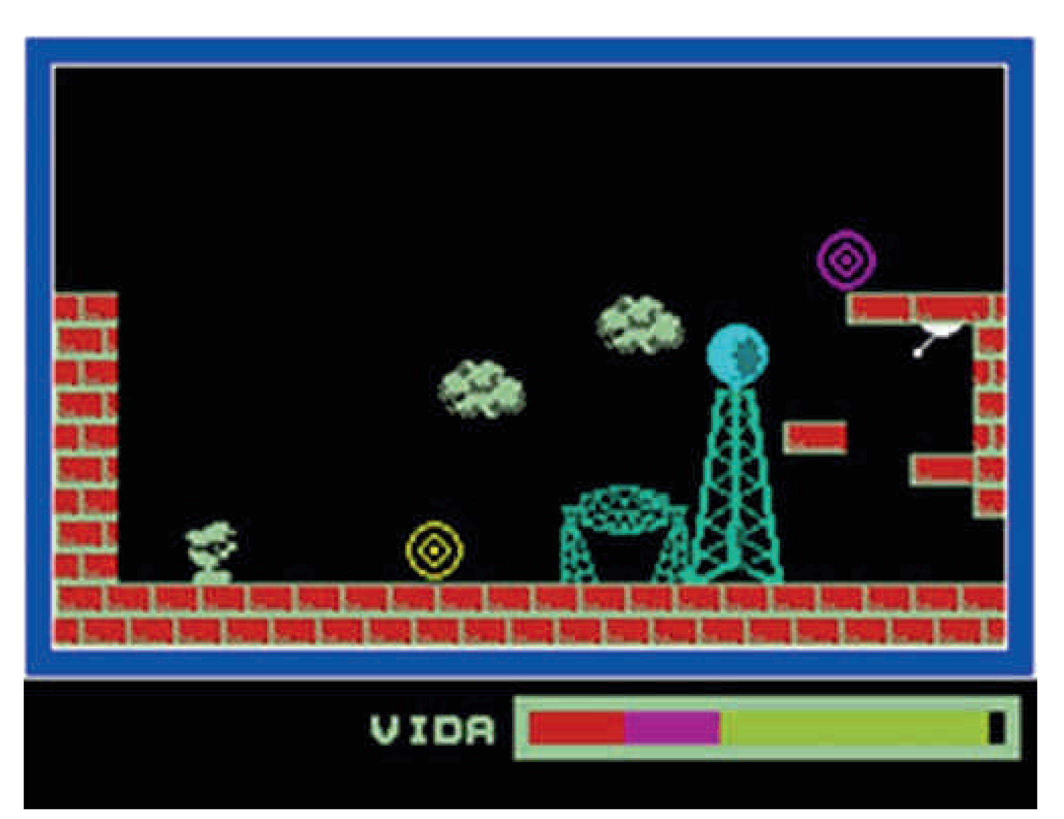
были понятны, а вот остальное требовало смекалки. И при всем этом Phantomas 2 была совершенно чумовой аркадой подсаживающей на себя.

Кроме того версии для разных систем отличались.

ZX Spectrum версия была самой жестокой к игроку. Здесь были враги вылетающие из за края экрана на чудовищной скорости и столкновения с ними избежать было почти невозможно. И все же реализация игры была великолепна. И хотя в начале Phantomas 2 казалось немного сложной, поиграв становилось понятно, что баланс соблюден.

Версия для Amstrad CPC была лучшей, но главным образом из за большего количества цветов на экране. Игровой же процесс изменений не притерпел.

Порт на Commodore 64 имел более низкую сложность, что делало прохождение значительно



проще в сравнении с оригиналом. По графике коммодоровская версия была просто великолепна. Код для Commodore 64 был написан английской Code Masters. И Commodore 64-версия носила название «Vampire».

Версия для MSX была самой слабой, так как почти не использовала достоинств платформы. За счет этого графика потеряла плавность по сравнению с ZX Spectrum-версией, но по прежнему игра в целом была весьма привлекательной.

В целом версии для ZX Spectrum, C64 и MSX были очень похожи, графика невероятно плавной (кроме версии для MSX). C64-версия радовала великолепным звуковым оформлением.

Относительно графики в Phantomas 2 игровой журналист Richard Darling писал в журнале Micromanía следующее: « Игра вызвала такое приятное впечатление, что при печати скриншотов мы почти не использовали ретуширование, чем занимались публикуя снимки игр других компаний».

Phantomas 2 – игра рекомендуемая к прохождению в любом случае.

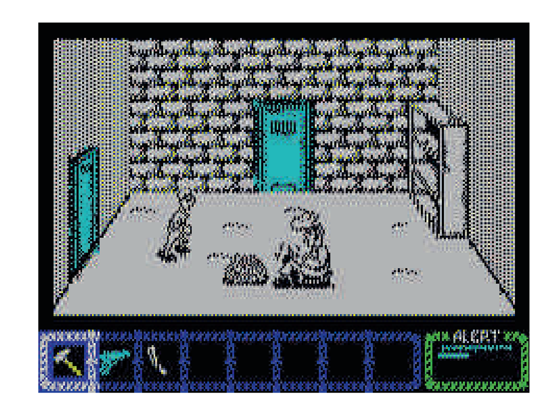
DUSTIN

Фирма: Dinamic (1986)
Жанр: симулятор/экшен

Игра Dustin немного отошла от привычных для Dinamic игр жанра боевиков. Об этом свидетельствовал как несколько иной игровой процесс, так и графическое оформление.

Смысл игры заключается в побеге из тюрьмы где вы содержитесь. Но, как водится, побегу предшествует подготовка. Сбор необходимых предметов. Без общения с другими заключенными не обойтись. Многие предметы можно получить только обменяв на другие.

Но даже собрав все нужные предметы и попытавшись убежать вы можете наткнуться на охранника. В завязавшейся драке вы неприменно привлечете внимание других охранников, которые без зазрения совести



откроют пальбу из оружия.

Dustin упрекали в чрезмерном уровне сложности игрового процесса – как это было и всегда в играх от Dinamic. В Англии, вслед за негативными откликами на Olé, Toro грянул не менее мощный шквал критики Dustin. В целом концепция игры очень напоминает выпущенную Ocean игру Great Escape – названную многими изданиями лучшей игрой на Spectrum, но Dustin был менее реалистичен и преподносил все происходящее в юмористическом ключе, чему способствовала и адекватная этому графика.





Dustin качественная и хорошая игра заслуживающая твердую четверку.

ARMY MOVES

Фирма: Dinamic (1986)
Жанр: экшен

Army Moves была игрой окончательно утвердившей Dinamic на международном рынке (вслед за успехом превосходно принятых Abu Simbel Profanation, Camelot Warriors и West Bank).

Игра была запрограммирована изначально для ZX Spectrum Виктором Руисом - одним из учредителей Dinamic. Затем она увидела свет на Amstrad CPC и MSX. Позже, версии игры для более мощных систем (AMIGA, Atari ST, Commodore 64) выпустили Ocean и Imagine.

Выйдя в конце 1986 года Army Moves мгновенно обрела популярность. Пресса публиковала обзоры игры и восторженные отклики игроков.

Однако не вся. Журнал «The Games Machine» в 1988 году опубликовал довольно жесткое ревью на игру, где высказался буквально в следующих выражениях: «Скудная графика, невероятно сложный игровой процесс – все это дает повод сказать, что игра представляет из себя стандартную стрелялку уровень которой можно оценить, как «ниже среднего»».

И оценка была выставлена соответствующая – чуть больше 60 балов из 100.

С таким высказыванием я не соглашусь (хотя возможно, что то в нем есть), тем более именно «The Games Machine» позднее опубликовала ревью на Dinamic-овский же Phantis, где так же нелестно отозвалась как о самой игре, так и о ее графической составляющей, что уже ну никак не может отображать истинное положение вещей. Так как именно Phantis/Game Over II вне всяких сомнений является шедевром в жанре фантастического приключенческого боевика, о чем свидетельствуют и его переиздания/включения в различные компиляции и восторженные отзывы самих игроков.

Army Moves стала первой частью самого длинного и успешного сериала Dinamic - Army Moves (1986), Navy Moves (1988) и Arctic Moves (1995). Desert Moves – четвертая часть, вероятно никогда не будет создана.

Army Moves была разделена на 2 фазы (как и во многих других проектах Dinamic).

В первой фазе нужно управлять джипом вооруженным ракетами двигаясь по разрушенному, полному провалов, металлическому мосту. В этом вам припятствуют многочисленные вражеские машины и вертолеты.

Достигнув назначенного места игрок меняет джип на вертолет, на котором и проходит оставшуюся часть фазы. Если вам удасться остаться живым – вы получите код для второй фазы игры.

Вторая часть, как обычно у Dinamic, непохожа на первую. Теперь вы будете путешествовать пешим. На вооружении у вас мощный пулемет и гранаты. С этого момента начинается ураганный экшн с сотнями яростных врагов пытающихся вас уничтожить.



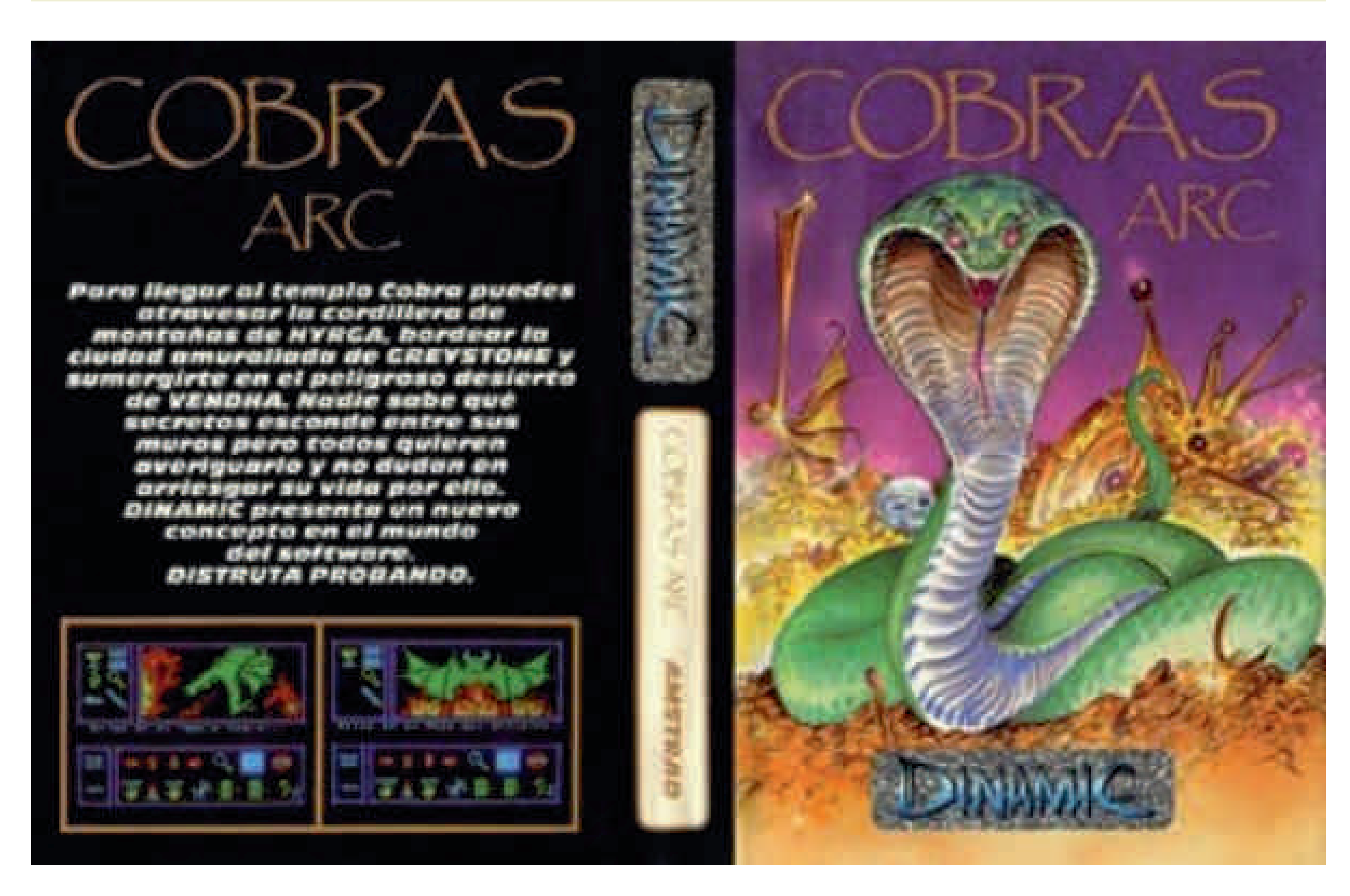


Army Moves красивая и разнообразная игра была выпущена для множества платформ. Как всегда версия MSX по сравнению с оригиналом (ZX Spectrum) ничем не выделялась, кроме изменившего цвет джипа (с белого на зеленый). Версия для Amstrad CPC по обыкновению была более красочной. Так же была очень хороша Commodore 64 –версия. Самое высокое качество графики безусловно было на AMIGA и Atari ST. Музыка в разных версиях различалась. Всего было 3 варианта музыкального оформления.

Army Moves стала одной из самых узнаваемых «динамиковских» игр.

COBRA'S ARC

Фирма: Dinamic (1986)
Жанр: текстовое/графическое приключение



Cobra's Arc была первой попыткой Dinamic расширить понятие текстового приключения, полностью заменив графикой. Вместо того, чтобы вводить необходимые действия с клавиатуры для ведения диалога с компьютером, вам предлагалось выполнить определенные действия путем нажатия на иконки. Происходящее не требовалось описывать – все можно было видеть своими глазами на экране телевизора – мрачные казематы или горную тропу.

Предыстория была следующей – много веков назад существовал культ поклонявшийся богу Cobra. Так как ожидался Великий Потоп держатели культа создали корабль на котором был построен храм богу. В храм положили несметные сокровища собиравшиеся многие поколения.

Разумеется, ваша задача найти храм и получить сокровища.

Действие этой увлекательной и красивой игры развивается в пустынях, горных цепях, городах за высокими стенами и тд. Общая атмосфера



игры окутана мифическим ореолом. Следует предостеречь вас, пока не начали поиски храма – там вас поджидает беспощадная гигантская



кобра и искусный боевой маг.

Так же помните, что ошибочно выбранный путь приведет вас к



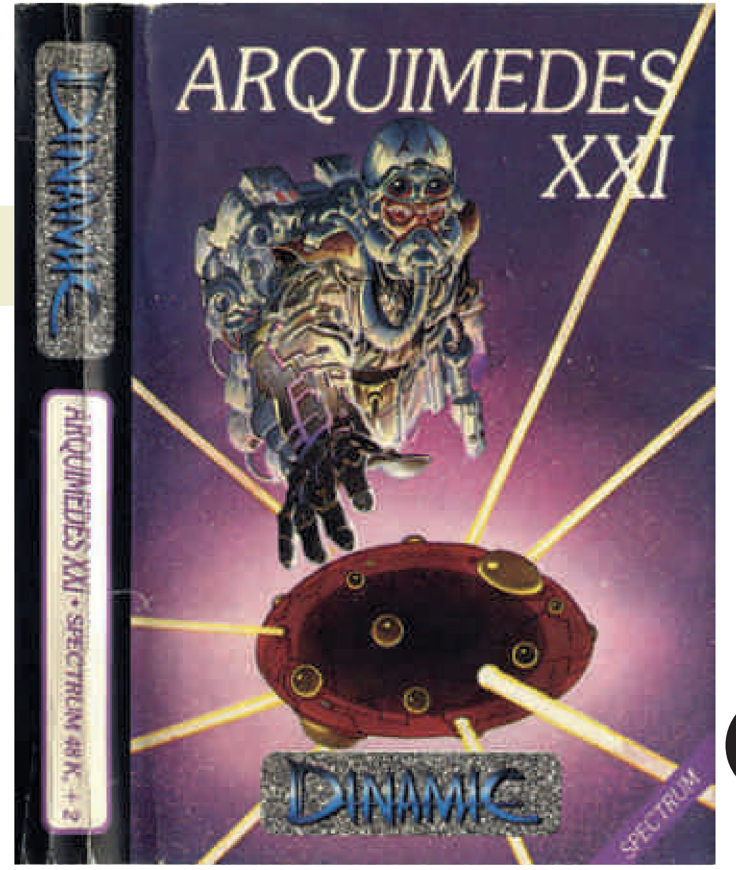
именуемой гибели.

Сообщения появлявшиеся на экране дублировались голосом, но качество звука было просто ужасным.

Традиционно игра имела очень высокую сложность и была прекрасным подарком для любителей приключений.

ARQUIMEDES XXI

Фирма: Dinamic (1986)
Жанр: текстовое/графическое приключение



Приключение подобное Cobra's Arc было выпущено в том же году. В начале игры вы попадали в комнату у которой небыло выхода. Только детальное исследование стены приводило вас к нахождению кнопки на ней открывающей проход. Такое неординарное начало поддерживало и всю линию игры, что завоевало достаточное количество поклонников Arquimedes XXI.

Так же игра была легче в прохо-



ждении, чем Cobra's Arc и если вы устали в Cobra's Arc от того, что постоянно дорога приводит вас к морю, где вы тонете – выберите Arquimedes XXI и насладитесь – это именно то, что вам нужно.

1987

В 1987 году произошел настоящий взлет компании, количество выпущенных игр было весьма значительным. И какие это были игры! Шедевры, хиты, один превосходнее другого - Freddy Hardest, Phantis (известный в Европе как Game Over II), Don Quijote. Впервые Dinamic вторглась и на новые платформы - ими стали IBM PC и Atari ST, добавив к короне новые бриллианты. Версия Phantis для IBM PC была простым портом с 8-битного компьютера и не имела изменений несмотря на поддержку режима EGA. А вот версия для компьютера Atari ST (коммерческое название GAME OVER II) обладала по истине великолепной графикой и звуком подняв качество игр от Dinamic на невиданную высоту. Стала проявляться и фирменная манера Dinamic разделять игру на две части, вторая для запуска просила код полученной в первой (разумеется это все происходило из за малого объема оперативной памяти домашних компьютеров, но далее уже сохранялось как традиция. Иначе не объяснить наличие кодов в игре 1995 года Arctic Moves для IBM PC). Freddy Hardest в подавляющем количестве журнальных изданий завоевывает высшие оценки.



В 1987 году Dinamic распологался уже не в доме родителей Руизов, а в этом большом здании, имея в штате более 20 человек.



Фирма: Dinamic (1987)
Жанр: экшен

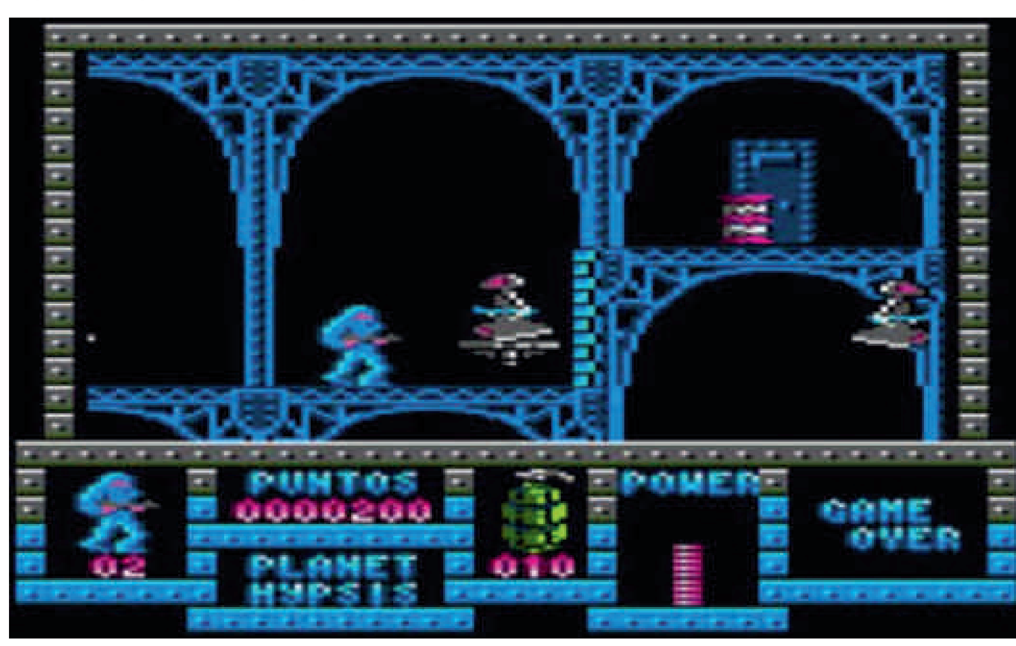


В 1987 году из под руки Снатчо выходит игра - ураганный боевик на космическую тематику. В ней все, что только может пожелать душа хардкорного геймера - тонны пуль, разнообразные средства уничтожения, толпы врагов, чужие планеты, огроммные БОССы ну и конечно красотка зазывающая еще на титульном экране. Все это не оставило никаких сомнений относительно того, что у игры будет продолжение (и оно вскоре вышло, возможно менее драйвовое, с уклоном в приключенческий жанр, но такое классное).

Первое что бросалось в глаза - красивая графика. Она была действительно цветная, с яркими и сочными цветами. И если начало игры происходило в мрачном, темном дворце, то буквально спустя несколько экранов (да, игра проходилась экранами) игрок попадал в лес с красивейшими зелеными елями.



На экране было множество предметов, разрушая которые вы получали бонусы, типа Power UP или временное бессмертие. Были и противные сюрпризы. Из бочки вы могли извлечь бомбу, прикосновение к которой грозило гибелью. И что самое интересное, если вас позднее убивали, то игра пере-





мещала вас на первый экран и вы на эту бомбу могли наткнуться.

Игра имела очень насыщенный геймплей и сильно захватывала. В принципе она - один из лучших образцов аркадного действия на 8-битных машинах. С одной стороны Game Over не давала игроку отвлечься от действия происходящего на экране даже на секунду, с другой - не была безумно сложна, как это происходило обычно в Dinamic-овских играх.

В общем то во время игры все вокруг крушилось, взрывалось создавая атмосферу истинного боевика.

Ну конечно не все было так безупречно. Управление нельзя было назвать особо отзывчивым. Нет, оно было весьма неплохо, но в моменты прыжков от длительности нажатия изменялась и дальность, но как то не всегда предсказуемо. Второй фактор - движение по экрану происходило, как мне кажется слишком большими скачками при этом балансируя на грани между дерганной анимацией и превосходной. Можно считать, что баланс был соблюден.

Игра предлагала управление с джойстика, либо с клавиатуры, с возможностью переназначения клавиш.

В Испания игру, разумеется, издала Dinamic, а в Англии - Imagine Software Ltd.



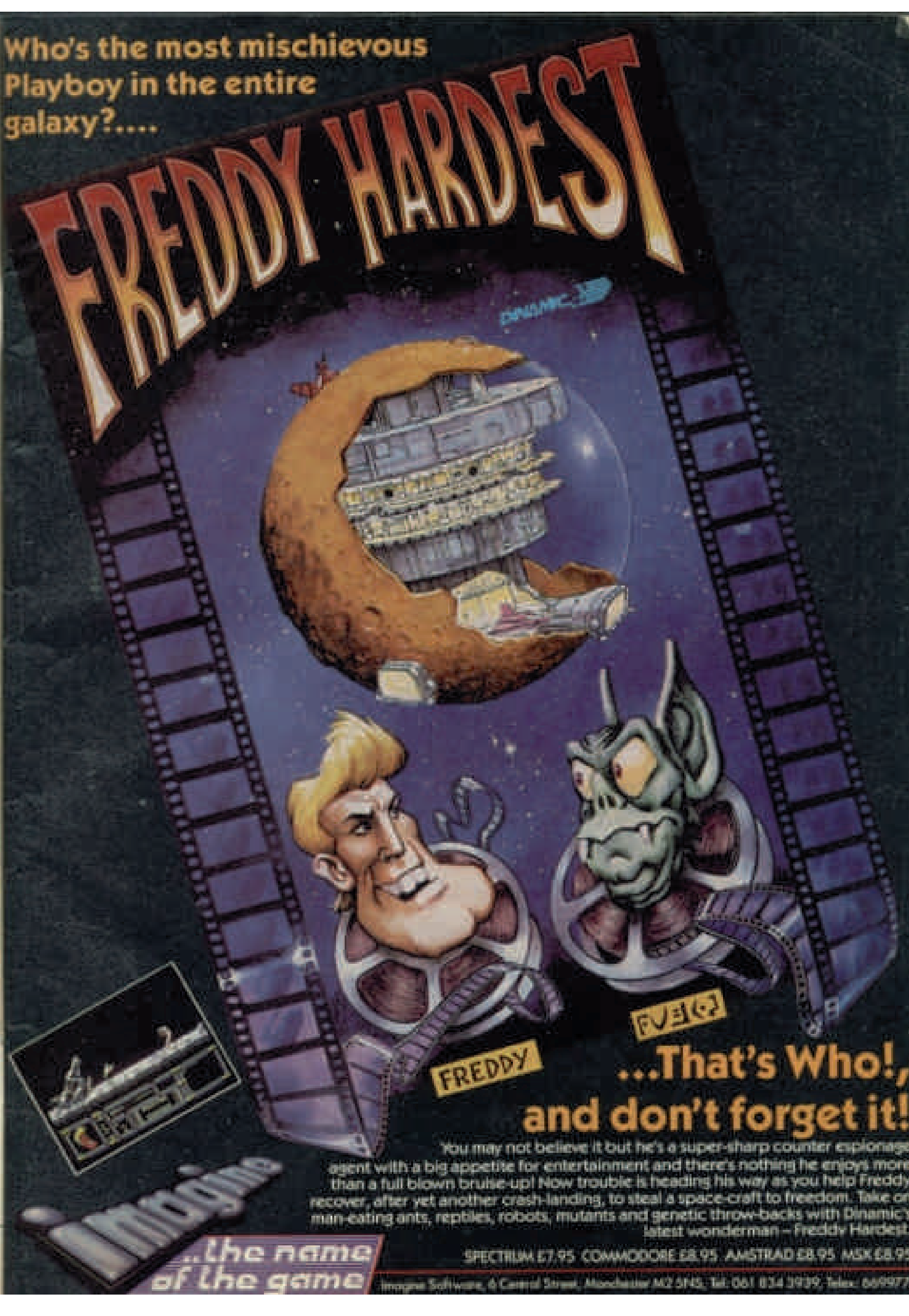
Автором игры являлся Снатчо.

Успех игры сопутствовал тому, что Game Over была включена во множество сборников.

Game Over вышла, как обычно для всех популярных платформ - ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 и MSX.

На Amstrad CPC игра по обыкновению была более красочной. В Commodore 64 версии цвета были более приглушенные, а картинка выглядела слегка опрятнее.

Издания опубликовавшие обзоры по Game Over не пришли к единодушному мнению относительно оценки. Your Sinclair дал 9 балов из 10, а Crash выдал несколько оценок в районе между 50 и 60 процентами.



FREDDY HARDEST

Фирма: Dinamic (1987)
Жанр: стрелялка/приключение

Игра была выпущена фирмой Dinamic в 1987 году одновременно с другим шедевром Phantis (GAME OVER II). Большой плэйбой и откровенно говоря любитель крепких напитков - Freddy - проводил время в космическом пространстве уворачиваясь на небольшом корабле от пролетающих мимо метеоритов. Результатом такого безразсудства явилось столкновение с небесным телом и корабль землянина рухнул на планету Ternat населенную враждебной цивилизацией KALDAR.

Игровая программа была записана на две стороны магнитной ленты. На второй стороне находилась вторая часть требующая код полученный после прохождения первой.

Планета на которой оказался Freddy была на самом деле спутником в недрах которого притаилась вражеская база.

В первой фазе землянин пытался достигнуть базы, этому мешали многочисленные пропасти и представители внеземных форм жизни.

Freddy мог стрелять во врагов из бластера или использовать удары ногами. Игра имела безумно колоритную, завораживающую, «космическую» графику. Достигнув входа в базу, землянин попадал в недра искусственной планеты.



Посадка на враждебную планету Тернат была явно неудачной.

На этом завершалась первая часть.

Во второй части Freddy должен был найти специальные карты для терминала, разыскать космодром и заправив ракету покинуть негостеприимный спутник.

В игре было 16 терминалов центрального компьютера MICRODIGITAL BN 2003 (Microdigital - это другое название компании Dinamic).

Для зарядки космической ракеты энергией требовались ядерные батареи – они были отмечены буквой N. Ну и для старта необходим был код капитана. Следовало только учитывать, что на космодроме было множество ракет и каждая имела свои коды. Вы могли заправить энергией одну ракету, а получить код капитана к другой. В итоге герой покидал планету на украденном корабле.

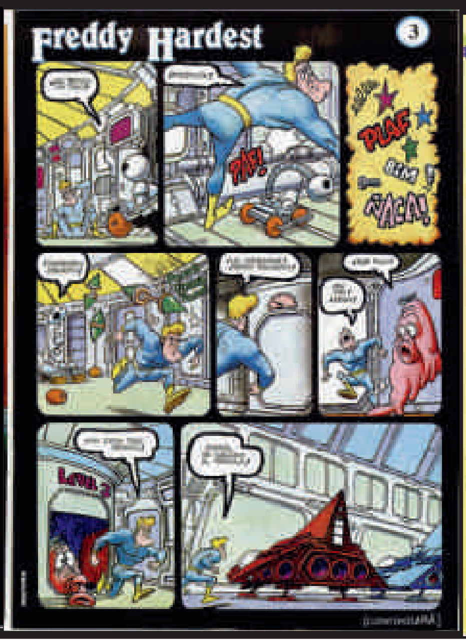
Сам персонаж Freddy Hardest был взят из комикса Ventura и Nieto являя собой образ донжуана и хитрого пьяницы в одном лице. Ему была уготована роль в игре от Dinamic ставшей поистине культовой в Испании и даже всем мире (чему способствовала издавшая Freddy Hardest вне Испании Imagine).

Эта чудесная игра являлась не особо красочной в оригинальной ZX Spectrum-овской версии, но получила даже некий новый шарм заручившись поддержкой CGA на IBM PC. Мне же показалась более впечатляющей версия для Comodore 64.

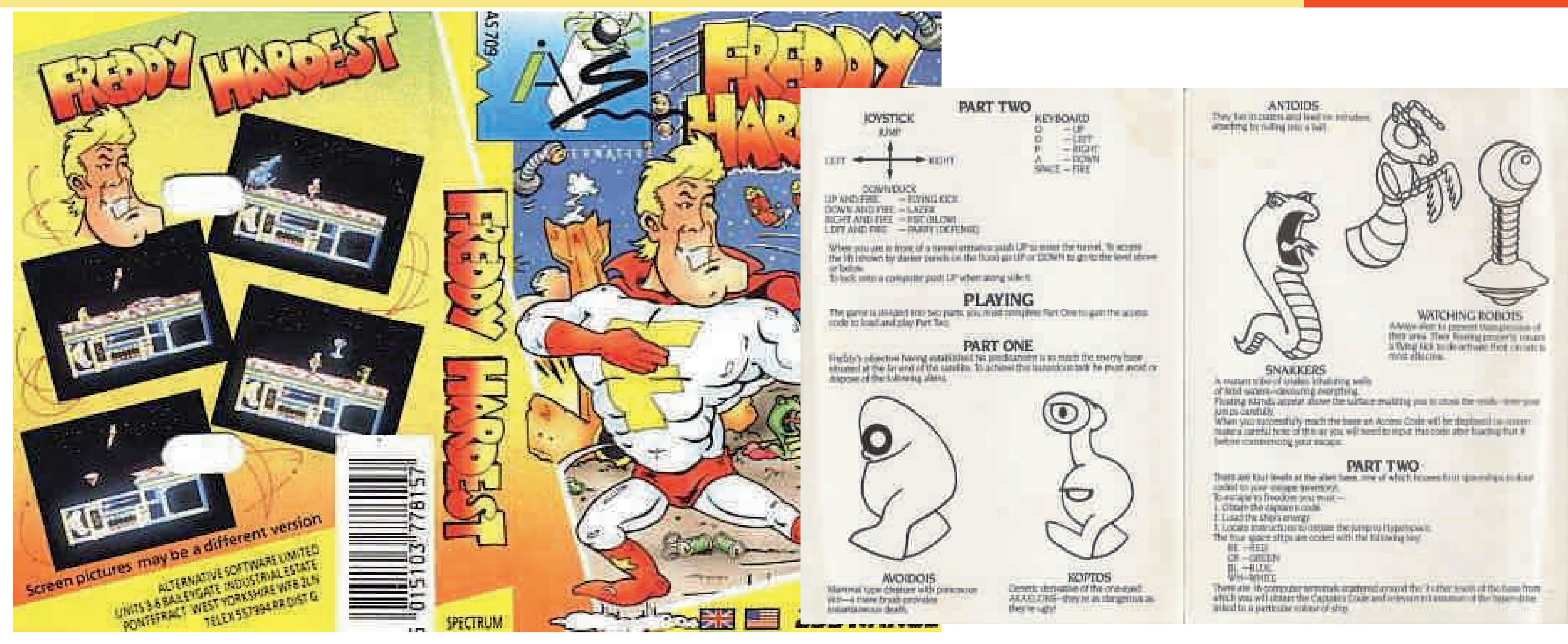
Через несколько лет создание продолжения Freddy Hardest Dinamic по-











Альтернативная обложка для кассеты с игрой Freddy Hardest. Оригинальный вариант несомненно лучше.

Инструкция из руководства позволяла во всех подробностях рассмотреть пришельцев, с которыми предстоит столкнуться Freddy.

ручит уругвайской компании Iron Byte, которая создаст Freddy Hardest in South Manhattan изданный вне Испании фирмой Code Masters под названием Guardian Angel. К сожалению продолжение было хоть и неплохим, но не смогло приблизиться к неповторимой первой части.

Относительно различных версий, все же обращала на себе версия именно для IBM PC (CGA) в виду более подробно нарисованных персонажей по сравнению с 8-битными версиями. На Amstrad CPC в игре Freddy Hardest была замечательная цветная графика, а вот версия для MSX оказалась даже похуже, чем для ZX Spectrum. Мало того, что скорость ее работы была ниже, чем на Спектрум, так еще и те немногие радости цветной графики были удалены – бурлящие сиреневые пузырьки в кратерах стали одного цвета с поверхностью, как и ранее красный луч лазера Freddy. Так же в спектрумовской версии инопланетяне появлялись с эффектным взрывом от телепортации сразу на пустом месте, а в MSX они не эффектно выходили из за края экрана. В любом случае MSX-версия была менее энергична, чем остальные (такая тенденция просматривается для всех динамиковских MSX-версий). Музыкальные темы в версиях Spectrum и MSX были различны – на Спектруме – лучше. Напоминаю, речь идет о культовой игре с неподражаемой атмосферой.

Красивая цветная графика, красочные выстрелы из бластера, невероятно плавная анимация, сайдскроллинг… И все это во Freddy Hardest? Мы точно говорим о ZX Spectrum? Dinamic, в лице этой игры, сотворили безоговорочный шедевр, которому могли завидовать любые игры выходившие вне Испании. Да, и какая там космическая атмосфера приключений…

DON QUIJOTE

Фирма: Microdigital Soft, S.A. (1987)
Жанр: текстовое приключение



Речь пойдет не больше, не меньше, как о Дон Кихоте Ламанческом, дворянине и благородной человеке возомнившем себя бесстрашным рыцарем.
Don Quijote вышел на стандартных для Dinamic платформах (ZX Spectrum, Amstarad CPC, Commodore 64, MSX) и на этот раз для IBM PC.
Дон Кихот был не один в игре, как и в романе помогал ему верный оруженосец Санчо Панса, без которого пришлось бы худо в тяжелые моменты игры.
Игра начиналась с большого приключения, и о горе, тем холмам и лесам, по которым проходил отважный рыцарь, а уж мельницам и подавно. Но главная цель была разумеется благородной – добиться любви Дульсинеи дель Тобосо. Зачем это ему надо было - сейчас понять сложно, так как вы помните, сам дон Кихано находился уже давно на пенсии.



Но в начале игры требовалась вооружить рыцаря иначе, что это за рыцарь без копья, доспехов и верного коня.
Don Quijote относился к жанру текстовых приключений, но тем не менее был насыщен красивой графикой.
Игровой процесс разделили на 2 части, по прохождении первой – давался код для второй.
Игра представляла сложную систему имеющую определенный запас ключевых фраз влияющих на игровой процесс. Необходимо было строить схему предложения – глагол + имя. Допускалось использование запятых, предлогов и наречий. Это был действительно мощный механизм способный перенести игровой процесс на невиданный до сих пор уровень.
Общаться с игрой можно было примерно так:
СРАЖАТЬСЯ ПРОТИВ ВЕТРЯНОЙ МЕЛЬНИЦЫ.
АТАКОВАТЬ ЛЬВА С МЕЧОМ.
Но разумеется на испанском:
LUCHAR CONTRA EL MOLINO DE VIENTO.
ATACAR AL LEON CON LA ESPADA.
Игра поддерживала запись игрового процесса на ленту.
В Don Quijote было два режима игры – только в текстовом варианте и в варианте комбинированном с графикой.
Не следовало забывать, что у Дон Кихота были и обычные человеческие слабости – чтобы не упасть без сил необходимо было питаться время от времени.
Игра была рассчитана на месяцы игры и была достаточно сложной для новичков в этом жанре.
Хотя Don Quijote была создана по роману Сервантеса, она не следовала первоисточнику предлагая свои оригинальные варианты.
В целом игра оставляла превосходное впечатление, к тому же имея под собой великолепную литературную основу и просто фантастический текстовой движок.
Программистом в Don Quijote выступил Jorge Blécua (он же EGROJ - имя наоборот) ранее уже писавший для Dinamic игру Arquímedes XXI, а позже выпустивший игру Abracadabra уже под своей маркой.
Все версии игры были хороши, но версия для Commodore 64 выделялась лучшей графикой.



MEGACORP

Фирма: Dinamic | ad (1987)
Жанр: текстовое приключение

Сразу поясню – AD – интерпретируется, как AVENTURAS DINAMIC.

Из чего так же следует, что игра представлена в виде текстового приключения.

В 22 веке в мире будет две противоборствующие силы – Империя и Федерация Харк.

В Империи высшую власть имеет Император орудием которого является мегакорпорация Megacorp раскинувшая свои щупальца над галактикой, выкачивая ресурсы с планет и управляя жизнями людей.

Вам предстоит на стороне всемогущей Мегакорп взять под контроль ситуацию на планете GEA-3. Дело в том, что эта планета не входит в юрисдикцию Империи, а является оплотом Федерации. Поэтому действие против Федерации будет возможно только через связь с группами мятежников.

Победа на планете способна сделать вас очень влиятельным человеком.

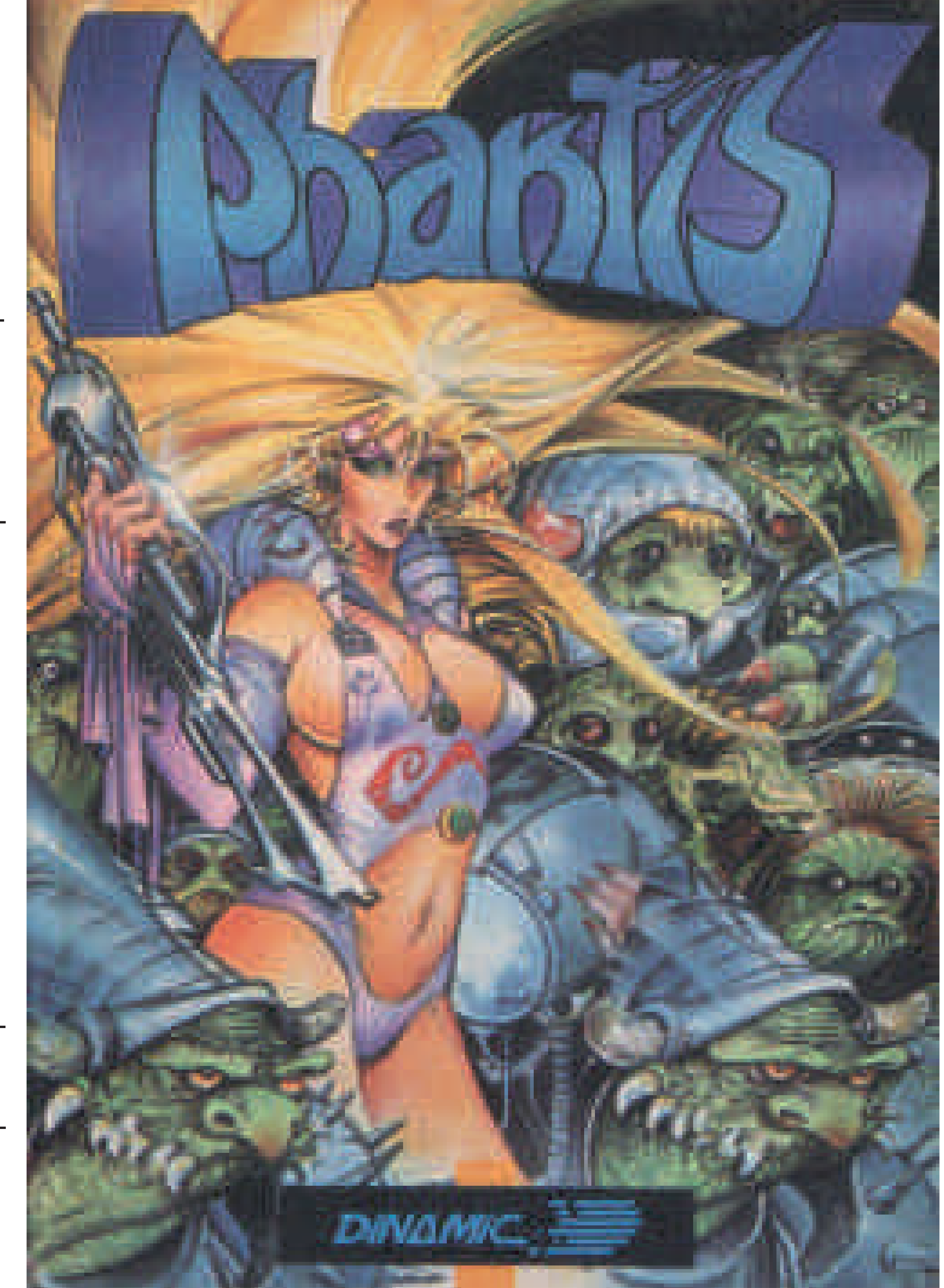
Игровой экран поделен на две половинки. В верхней – графическая иллюстрация происходящего, в нижней текстовая-диалоговая.

Игра, как обычно разделена на 2 части.



PHANTIS

Фирма: Dinamic (1987)
Жанр: стрелялка-приключение



О Phantis (GAME OVER II) уже рассказывалось в EMULATORS MACHINE. Это, после Freddy Hardest, еще одна культовая игра вознесшая Dinamic на пьедестал почета.

Фабула игры была следующей – командующий попросил вас отправиться на планету Луна-4 системы Sotrok, так же известной под названием Phantis, населенной враждебной флорой и фауной и спасти из заточения человека. В некоторых версиях это мужчина (как я понял), в некоторых женщина. Соответственно финальные части различаются наличием появляющихся любовных сердечек и их отсутствием.

Как обычно, программа была записана на две стороны магнитной ленты. На обратной стороне находилась вторая часть требующая код полученный после благополучного завершения первой.

Игра была разделена на 4 зоны. В первой требовалось прорваться сквозь орды камикадзе SENOLIZ заполонившие бездны космоса и околопланетного пространства и добраться до кратера, который вел в недра планеты.

Во второй зоне вы путешествовали на динозавре, летали на вертолете и проходили участок возле плюющего раскаленной магмой вулкана.

В третьей части вы путешествовали в подземном лабиринте. В завершающей части пройдя ангар с инопланетной техникой и еще множество мест вы проникали в темницу и освобождали человека.

В игре присутствовали интересные моменты – вы находили к примеру бластер и могли после этого применять оружие. Одно из мест в игре требовало медальон открывающий синюю дверь.

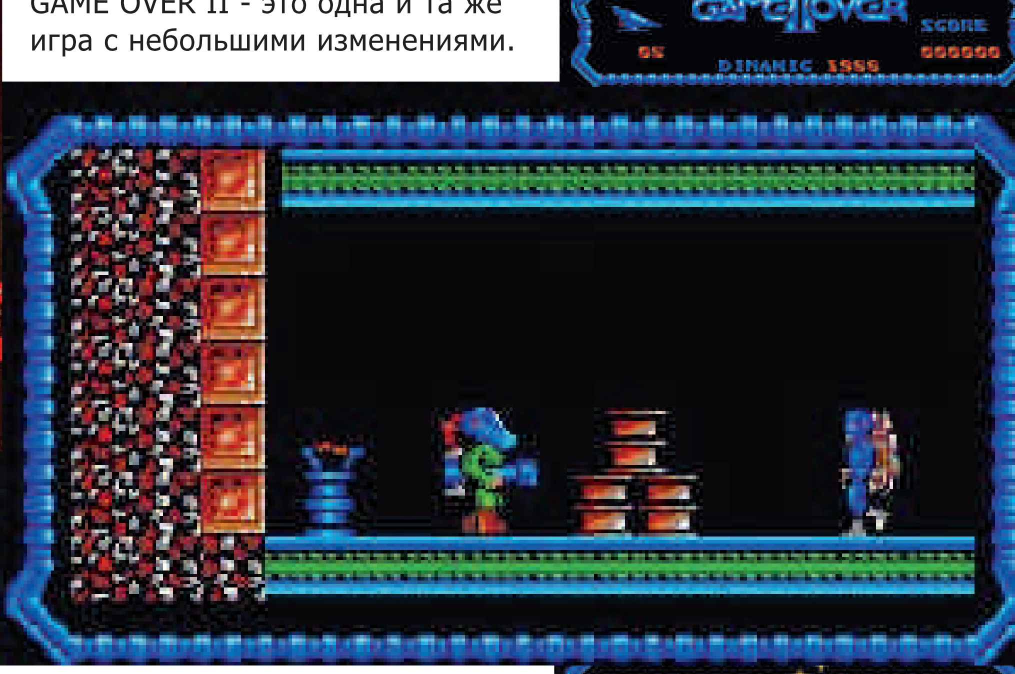
В болотах вы сражались с птеродактелями и гигантскими жабами. Отбивались от плезиозавра и злобных пираний. В лесу наслаждались объемным видом – можно было зайти за куст или дерево.

Вам здорово повезло, если вы уже проходили это замечательное графическое приключение, если же нет – то вам можно только позавидовать, так как у вас все еще впереди. Время проведенное за этой игрой по истине волшебно.

Phantis – одна из самых ураганных по геймлею и увлекательных игр от Dinamic. Большинство критиков дали ей высшие балы.

Единственный минус Phantis – вы можете пройти ее в очень короткое время.

А теперь о версиях. Различия описанные мной вначале происходили по той причине, что для западного мира игра была подретуширована и несколько изменена – включая некоторые графические элементы. За пределами Испании игру представляла Electronic Arts. (Вообще то еще до «электроников» первую GAME OVER в 1986 году выпустила Imagine). Electronic Arts представила подретушированную в отличие от оригинального Pantis-а версию, что дало ей основание назвать ее GAME OVER II. В любом случае Pantis и GAME OVER II - это одна и та же игра с небольшими изменениями.



Любая из версий Phantis/Game Over II необыкновенна и заслуживала восхищения, но больше всего впечатляла EGA-версия для IBM PC (это не был примитивный порт с 8 бит). Версия для Atari ST была также неподражаема.



1988

Dinamic продолжает создавать один хит за другим. 1988 год приносит с собой новые шедевры - Navy Moves, After the War, Hundra и др. Dinamic врывается на рынок игр для компьютера Commodore AMIGA.

DELFOX

Фирма: 100% by Dinamic (1988)
Жанр: стрелялка

Игра вышла с лейблом 100% by dinamic (1988) говорящей о том, что игра является созданной на 100% фирмой Dinamic. Тем страннее выглядит то, что игра явилась совместным проектом ZEUS SOFT & DINAMIC для ZX Spectrum.

Вероятно имелось в виду 100% качество Dinamic присущее этой игре. Другими словами 100% by dinamic можно воспринимать как – «Подлинное наслаждение».

И в общем то так и есть (или точнее должно было быть относительно этой серии), в вашем распоряжении космический корабль оснащенный пушкой и армада вражеских кораблей впереди.

Фанаты уже привыкшие к ультра-сложности динамиковских игр находили Delfox невероятно легким. Игра имеет фантастический параллаксный скроллинг(!) и быстрый игровой процесс.

К сожалению все портят все увеличивающиеся несметные орды однотипных врагов лишенных разнообразия.

И следует признать, что первая игра вышедшая под логотипом «100% by Dinamic» ни в коей мере не заслужила такого звания.

Нет, она весьма неплоха, но...

Так же обращает на себя внимание тот факт, что игра вышедшая в 1988 году имела копирайт 1987 года. Из этого, думается, следует то, что игра некоторое время лежала на полке, но была все же издана и чтобы придать ей стартовое ускорение к ней присоединили «100% by Dinamic».

Но впрочем, если вы считаете, что моя критика абсолютно напрасна, то замечу, что эти же люди (в общем то на самом деле - ZEUS SOFT) выпустили за свою карьеру весьма достойные игры - Hundra, Comando Tracer и Risky Woods.

В любом случае затея с 100% by Dinamic не оправдала себя и этот логотип больше никогда не использовался Dinamic.





Невероятно сложная, но такая красивая Delfox по своей непроходимости смогла превзойти даже "родные" Dinamic-овские игры.

MEGANOVA

Фирма: Dinamic (1988)
Жанр: стрелялка

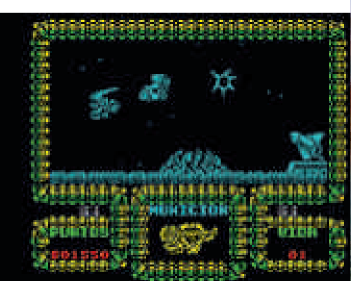


Meganova вышла на все, так любимые Dinamic-ом, 8-битные платформы – ZX Spectrum, AMSTRAD CPC, Commodore64 и MSX.

Игры от Dinamic всегда имели высокую сложность, но уровень трудности Meganova был просто нереален.

Meganova - стандартная космическая стрелялка где управляя кораблем требуется уничтожать вражеские объекты. Следует сказать, что она почти непроходима. Несмотря на это игра обладает добротной «динамиковской» графикой и хорошими звуковыми эффектами. Все версии игры сделаны весьма достойно.





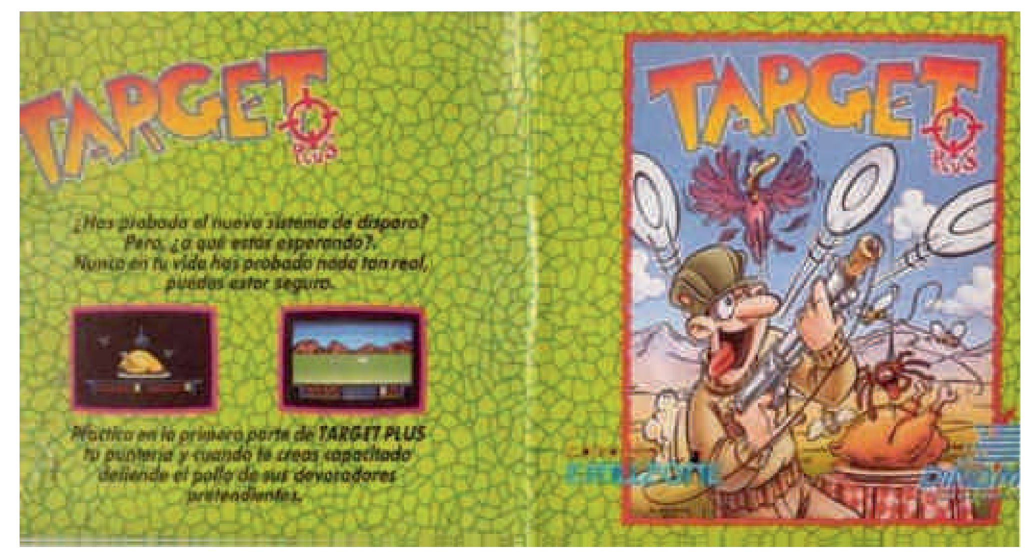




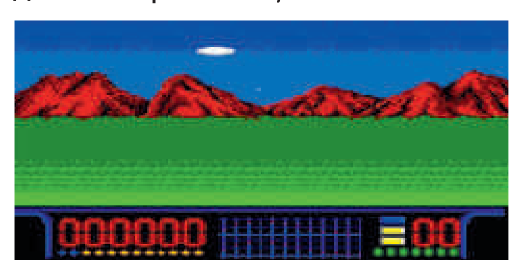
TARGET PLUS

Фирма: Dinamic (1988)
Жанр: тир

Думаю вы не удивитесь узнав, что игра Target plus выпущенная Dinamic была разделена на 2 части. Так же вторая часть позволяла играть сразу 2-м игрокам.
Суть игры - на экране появлялись летящие тарелки, которые надо было успеть подстрелить пока они не упали. На каждую тарелку давалось 3 выстрела.
Если вы благополучно проходили этап уничтожив их все, игра переходила в следующую фазу, а уровень сложности повышался.
Во второй части вам предоставлялась возможность защищать жаренного цыпленка от атак ос и пауков. Вы даже и не представляете как прожорливы пауки. Очень забавно в эту игру играть вдвоем. Если вы с другом одновременно выстрелили в одного паука компьютер начислит очки обоим.
В первой части вы тренировались на тарелках, а вторая давала возможность пострелять по врагам – в основном осам кишащим возле дорогого ужина и тарантулам медленно подкрадывающимся к цыпленку.
Доступ ко второй части не требует ввода паролей.
Target plus держал планку качества игр Dinamic захватывая вас немудреным игровым процессом и высококачественной графикой.
Да, для игры в Target plus у вас должен был быть световой пистолет, ведь версии для ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX и ПК его поддерживали.
Target plus была не единственной игрой от Dinamic с поддержкой Gunstick (светового пистолета). Dinamic позже выпустила еще более превосходный Mike Gunner. Существовали и специальные версии Bestial Warrior и Cosmic Sheriff для пистолета.









MIKE GUNNER

Фирма: Dinamic (1988)
Жанр: тир

Mike – один из лучших сыщиков в стране. В его силах искоренить преступность хотя бы в рамках подведомственного ему города ROBBLAND.
Сразу скажу – игра очень красивая. К тому же она относится к разряду лучших в стане игр использующих световой пистолет.
Игровой процесс состоит из отстреливания бандитов, которые могут стрелять в вас из окон зданий, из за изгородей или даже просто переходя дорогу.
Не следует стрелять в детей и полицейских – ну это правило понятно, думаю, любому. Это же не Doom.
Игра состоит из двух фаз. В первой – вы патрулируете красочный парк отдыха.
Появляющихся бандитов можно неспешно отстреливать. Вторая часть проходит на самой опасной улице города - KILLING STREET.
Количество беснующихся бандитов будет таковым, что вы не сможете оторвать палец от спускового курка. Игроку будут подкидывать боеприпасы – в них необходимо попасть, пока они не коснулись земли.
При наборе 25 000 очков игра переходила в более сложную фазу. При попадании в ребенка или полицейского вы теряли жизнь.
В Mike Gunner существовал режим для 2-х игроков. Первый должен был отстреливать – бандитов, а второй… полицейских!
Игровая программа Mike Gunner очень увлекательна, обладает превосходной графикой, хорошо анимированными колоритными персонажами и довольно высокой степенью сложности. Поиграв в нее врят ли вам захочется чего то еще.
Mike Gunner вероятно одна из лучших игр в мире для светового пистолета Gunstick.
А в режиме игры для двух человек (с двумя пистолетами) она становилась просто восхитительной.
Dinamic выпустила версии для платформ ZX Spectrum, AMSTRAD CPC, Commodore64, MSX и PC. Каждая из версий соответствовала возможностям систем для которых вышла.
Мне очень понравилась версия для Spectrum +3.









NAVY MOVES

Фирма: Dinamic (1988)
Жанр: стрелялка

Одной из стран была создана атомная подводная лодка U-5544 способная нарушить тонкий баланс ядерного равновесия. Для ее уничтожения послан миротворец, а операции дано секретное название – Цефалопод.

Игру с таким сюжетом в 1988 году представила Dinamic. Игра являлась продолжением игры Army Moves, но в первой все действие происходило на мосту на джипе и на своих двоих в джунглях, здесь же герой выступал в роди агента, подобного Джеймсу Бонду.

Он был выброшен в море на лодке неподалеку от дрейфующей подлодки, прямо в центр минного поля.

В первой фазе требовалось добраться до субмарины избежав столкновения с рогатыми минами. На борту же начиналось настоящее приключение. Графика завораживала. Герой применял разнообразное оружие, включая жуткий огнемет. Конечно, эта игра мгновенно была возведена в разряд шедевров и обрела миллионы поклонников по всему миру. Давным-давно, купив Спектрум одной из первых моих игр была именно Navy Moves. Пробравшись на подлодку я совершал диверсии, вводил коды в бортовые терминалы, сражался с врагами. Я возвращался к этой игре много раз.

Здесь были места с подводным плаванием, опасными электрическими скатами и осьминогами.

Внутри подлодки существовала сложная компьютерная система со множеством ключей.

Поэтому миссия была весьма не легка.

Для того, чтобы уничтожить лодку требовалось для начала добраться до отсека с ядерным реактором, а потом путем манипуляций с кодами заставить подлодку прекратить движение и всплыть. И все это сопровождалось ураганным экшеном. С обычным для Dinamic уровнем сложности – «очень сложно». Но это и позволяло доказать, что вы настоящий игрок и с джойстиком на «ты».

Navy Moves являясь продолжением Army Moves должна была подтвердить репутацию великолепного экшена с красивой графикой. Но то, что произошло – не поддается описанию. Navy Moves взлетела на совершенно недосягаемый прежде уровень (этому очень поспособствовали 16-битные машины от Commodore и Atari).

Поклонники воспевая Navy Moves кричали, что это гремучая смесь настоящей аркады и захватывающего видеоприключения с атмосферной графикой и бесподобной плавностью.

Navy Moves была разделена на две части.

Первая часть Navy Moves сродни Army Moves, где вы сменили джип мчащийся по мосту на подводный мир полный опасностей.

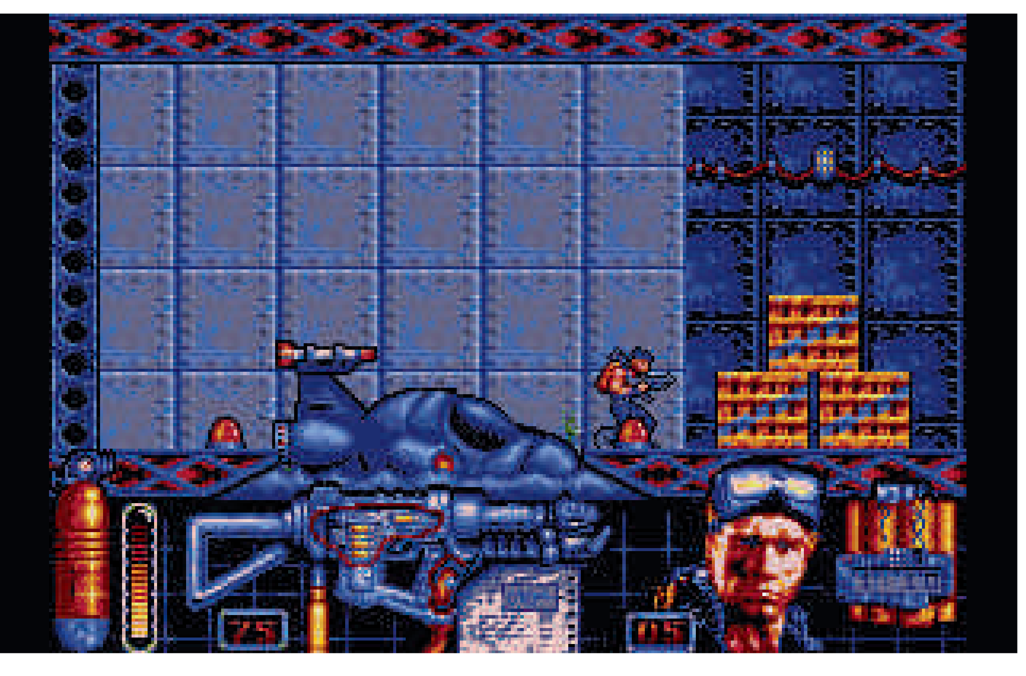
Скорость игры была такова, что на секунду отвлечься означало бы верную смерть!

Во второй части скорость происходящего уменьшалась позволяя вам исследовать подводную лодку (все же полную вражеских солдат).

Navy Moves была великолепна.

Не случайно же она удостоилась в Испании звания «Луч-





Версия Navy Moves для компьютера ATARI ST выше всяких похвал. Полное погружение в игру и наслаждение прекрасной графикой.

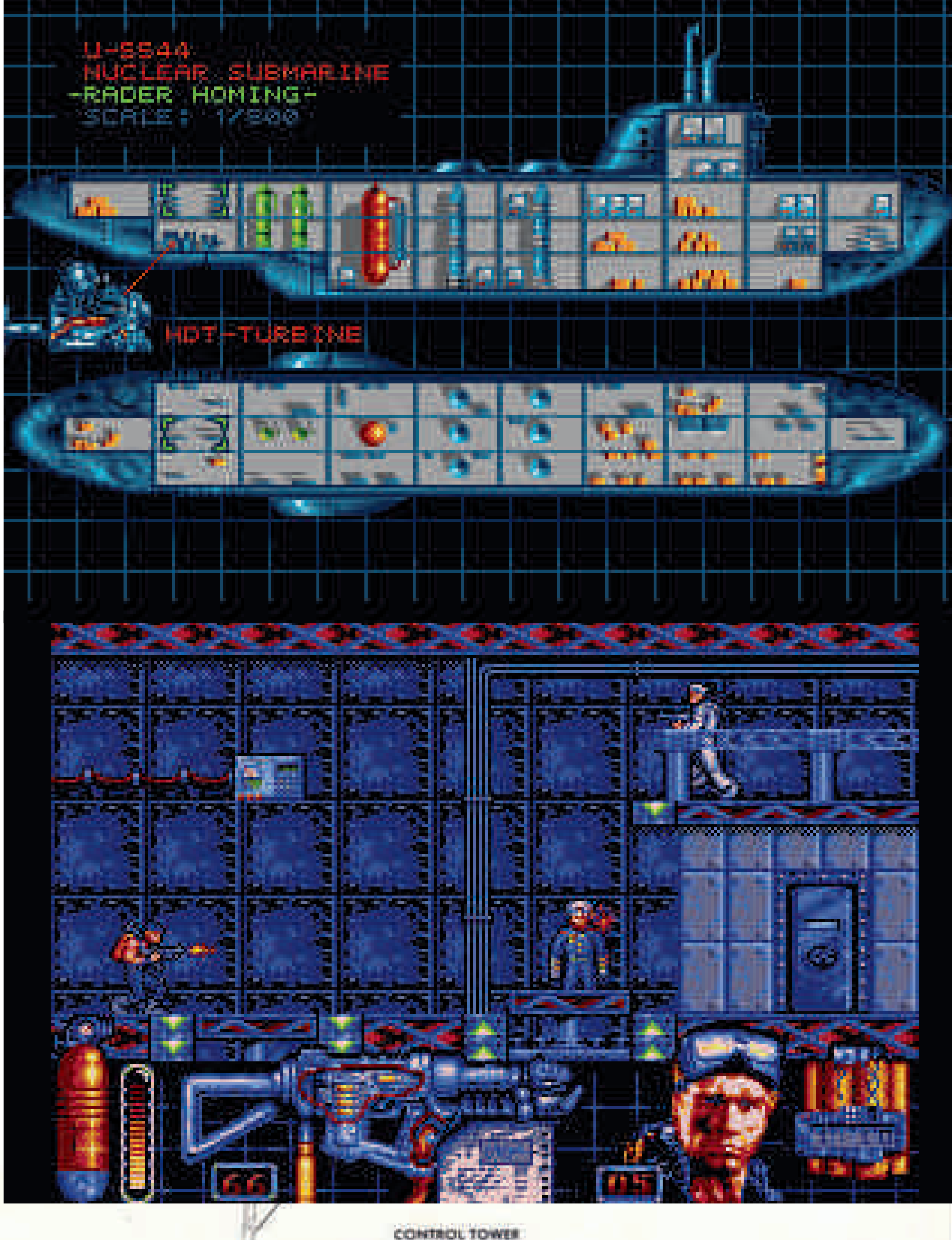
шая игра 1988 года».

После Navy Moves вышла «Arctic Moves» (1992-1995) – третья часть серии. Она была совершенным хитом с изумительным балансом и играбельностью. Dinamic объявила о начале создания 4-ой части – Desert Moves. Четвертая часть должна была начинаться там же, где завершилась «Arctic Moves», но к сожалению она так никогда и не была создана.

Сама же «Navy Moves» стала игровой легендой.

Игра была выпущена для 7 самых популярных в Испании компьютерных систем – ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, Commodore64, Atari ST, Amiga, IBM PC.

Все версии были превосходны и выглядели так, как они могли выглядеть в силу различия компьютерных платформ. Разумеется 16-битные версии восхищали графикой и звуком (Atari ST /Amiga), но и версия для ZX Spectrum словно говорила – посмотрите – я показываю все на что только способна эта чудесная машинка.



CONTROL TOWER
MOTORS FLOOR
LOADING HATCH FOR MISSILES
FIRE CONTROL
STORES
TRANSMISSIONS ROOM
SONAR
MAIN REACTOR ROOM
NUCLEAR MISSILES
CONTROLS ROOM
HULL

USE OF COMPUTERS
EMERGE
OPEN DOOR
STOP MOTOR
TRANSMIT
END

ATTACK PERISCOPE
MAIN CONTROL CENTRE
SONAR CONTROL ROOM
COMMUNICATION ROOM
NAVIGATION SYSTEM TERMINALS
NUCLEAR WARHEAD CONTROL COMPUTERS
NUCLEAR MISSILES
STORES
TORPEDO STORAGE
SECONDARY LIGHTING SYSTEM
STORES
LAUNCH CONTROL
ACCESS DOOR TO REACTOR
MOTRICITY GEARS
WASTE DISPOSAL HATCH
BASE OF REACTOR



LA GUERRA DE LAS VAJILLAS

Фирма: Dinamic / AD (1988)
Жанр: текстовое приключение

La guerra de las vajillas – Война посуды – очень впечатляющее название для проекта. Тем не менее игра является пародией на тему Звездных Войн.

Вы должны противостоять ужасному Дарту Ватеру и императору Карапало сорвав их ужасный план.

Вы – Мартин Люк Скайвокер с планеты Тутуфлекс – самого пустынного места во вселенной. Население планеты выращивает репу, что является основным добываемым на Тутуфлекс ресурсом.

И так было до тех пор, пока на планету не высадились имперские войска.

Игра представляет совершенно бредовую сюжетную линию способную вызвать гомерический хохот – начиная с превращения под действием магии Люка Скайвокера в Мартина. К тому же игра проходится кооперативно, в плане того, что многие миссии нельзя завершить без помощи, Хана Соло, Оби Ван Кеноби или робота С-2Р2. А для их помощи требуется для начала завязать с ними дружбу и поддерживать ее. С роботом проще всего – какой робот не любит машинного масла?

Завоевать дружбу Хана Соло вы сможете только деньгами. В конечном итоге вы все же должны найти супер-корабль – Тысячелетний сокол. Он выглядит так же как и его название – трухлявая груда металлолома с поломанным двигателем. Починить его можно только… Хорошим ударом кулака.

Проходя игру вы получите массу ответов и шокирующих подробностей о вселенной STAR WARS – их не знал даже Лукас. Их знали только в Dinamic.

Игра разделена на 2 части и во вторую игрок попадает уже имея корабль. Во второй части требуется победить Дарта Ватера, взорвать Звезду Смерти и умчаться на Тысячелетнем соколе в глубины космоса.

Игра относится к классу разговорно-графических приключений. Она построена на очень мощном движке - Graphic Adventure Creator (от AD) распознающим множество словосочетаний. Любители подобных игр смогут оценить ее по достоинству, не случайно же она занимала верхние позиции в списках популярных продаж наряду с Don Quijote.

Игра подняла в Испании настоящий бум интереса к разговорным приключениям являясь своеобразной вариацией в духе фильма-пародии Мела Брукса – «Космобольцы».











Война посуды? Кто бы подумал, что шлем Дарта Ватера - всего лишь удачно брошенная Леей ночная ваза.





Фирма: Dinamic (1988)
Жанр: приключение/экшен

Hundra - уникальная игра, до сих пор вызывающая восхищение, неважно, запускаете вы ее на Amstrad или Spectrum.



И снова Dinamic выступила совместно с ZEUS SOFT в игре, активно использующей мифологию.

Jorund, король викингов и отец главной героини игры - Hundra, потерял голову попав под чары LOKI – бога хитрости и коварства. Результатом явилось заключение короля в царстве Loki – Lukx из которого никто еще не возвращался.

Как следствие, отец девушки, из царства Lukx никогда не сможет достичь Valhalla – рая викингов.

В игре Hundra должна была в процессе игры освободить отца.

Для этого существовал только один путь – проникнуть в Lukx и найти 3 магических камня, когда то украденных у других богов Loki.

Итак, Hundra углубилась в царство Loki - мир полный агрессивных гигантский дождевых червей, пираний, летучих мышей и призраков, которые рады попробовать девушку на вкус.

Встречающиеся в пути летающие сердца позволяли восстановить жизненную энергию, а сердца проткнутые сломанной стрелой - наоборот энергию убавляли.

Подбор хрустальных пузырьков воздуха давал возможность путешествовать по воде.

Hundra могла стрелять во врагов. В игре присутствовало много объектов, включая два ключа для прохождения запертых мест – обычно комнат замка, где находились волшебные камни.

При всем великолепии игры, ZEUS SOFT подложила и ложку дегтя - из некоторых ловушек невозможно было выбраться и приходилось начинать игру сначала (такое уже встречалось в играх Abu Simbel Profanation и Phantomas).

Графически игра напоминала Camelot Warriors и Phantis, что говорит о том, что она была действительно красивой.

В целом Dinamic здесь выступил скорее как издатель игры созданной ZEUS SOFT.

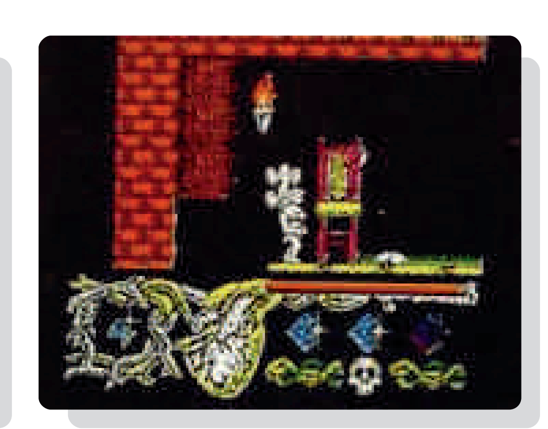
Несмотря на то, что в течении 1987-1988 годов вышло огромное количество хитов – Game Over, Freddy Hardest, Turbo Girl – Hundra по праву может считаться одной из лучших игр выпущенных Dinamic.

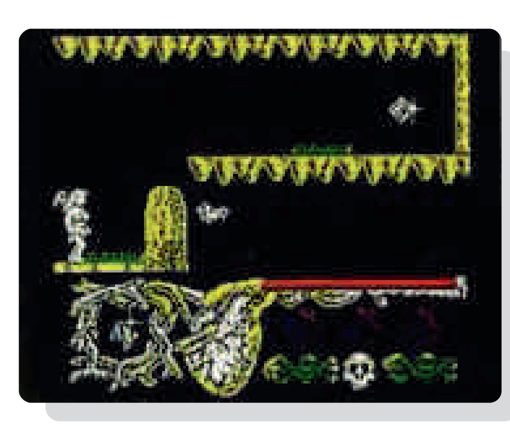
Все версии Hundra обладали прекрасным качеством, но как обычно версия для Amstrad CPC была более красочной. Версия MSX была одинакова с ZX Spectrum не считая измененного меню.

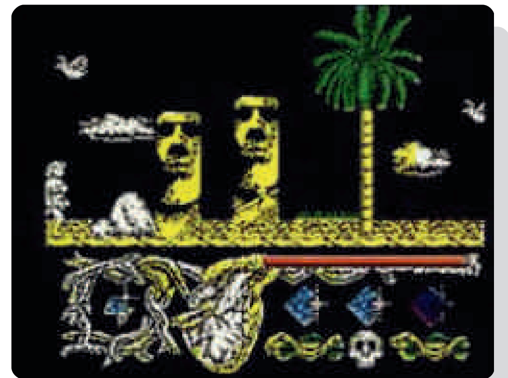
Hundra до сих пор способна поразить действительно великолепной графикой, невероятной плавностью и завораживающим игровым процессом.

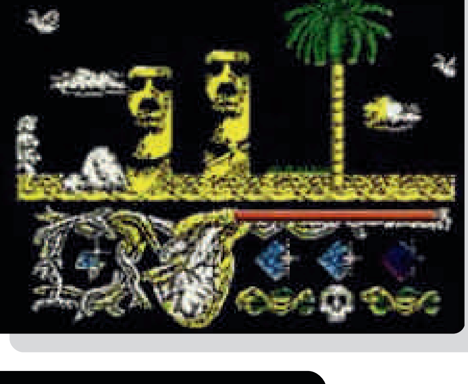
Screenshots Spectrum



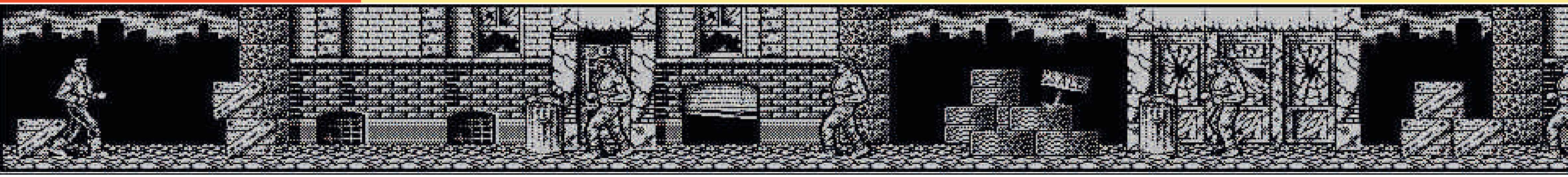












AFTER THE WAR

Фирма: Dinamic (1988)
Жанр: стрелялка



Мир погибнет в атомном огне.

В 2029 году Манхеттен будет представлять из себя опаленные радиацией кварталы, на которых сходят с ума от ярости мутанты. На улицах процветают убийство и каннибализм.

Вот такое безрадостное будущее изобразила игра After the War вышедшая в 1988 году и на долгие годы ставшая непререкаемым хитом – иконой для подражания. Фигуры персонажей были поистине огромны по сравнению с любой из игр того времени и что самое поразительное двигались необычайно плавно и эффектно.

К счастью мир, даже такой ужасный, спасет от власти ужасного McJerin герой нового мира - Джонатан Роджерс, известный под кличкой «Jungle Rogers».

McJerin обосновался в Ньюйорке превратив его в оплот зла. Далеко-далеко от этого места еще существуют свободные колонии людей, которым угрожает опасность.



Цель Джонатана - разобраться с макДжерин-ом и уйти во внешние колонии.

After the War была разделена на 2 части. Для доступа ко второй – нужен был код полученный в первой части.

В игре было 3 фазы. Первая начиналась в опустошенном бандами Манхэттене. Здесь было мало врагов – они являлись так называемыми «радиоактивными гладиаторами» даже не касаясь вас потихоньку убивали своим излучением. Вам следовало быть осторожным, помимо всего прочего, гладиаторы были подвержены каннибализму.

Когда Джонатан Роджерс проходил по улицам, некоторые враги кидали в него гранаты из окон разрушенных зданий.

Он путешествовал по мрачным местам – останкам складов, кладбищ машин. Бандиты становились все опасней и дрались так ожесточенно, что необходима была вся сноровка игрока.

Только мощные кулаки и удары ногами были в запасе у Джонатана.

Войдя в следующую зону вы встретили Манхэттенских Панков, которые были вооружены револьверами MAGNUN C-GSI и любили стрелять в спину.

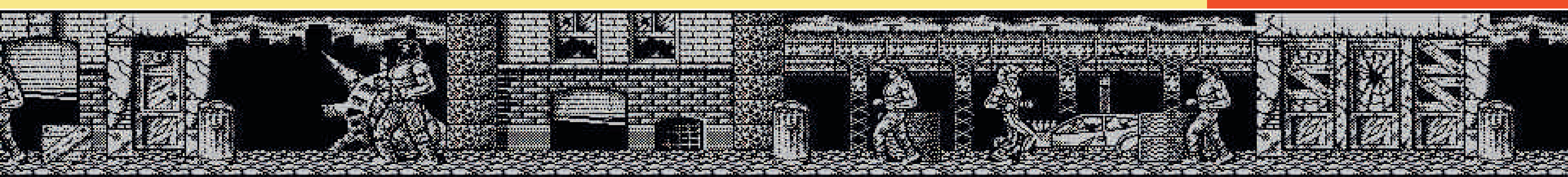
Фигуры персонажей в After the War были вдвое больше, чем в любой другой игре того времени и при этом двигались плавно и естественно - это поражало.

Третья зона являлась предместьем города, здесь была грязная канализация и свирепые враги. В конце зоны поджидал внушающий ужас БОСС - R.A.D. BULLS.

Он был поистине огромен и готов перемолоть все косточки одним ударом.

С победой над R.A.D. BULLS заканчивалась и первая сторона аудио-кассеты с игрой. Давался





код для запуска второй части.

Вторая часть делилась на две зоны.

В первой Джонатан оказывался в метро станции Манхэттен, где встречался с ужасными роботами созданными McJerin. Роботы были крайне опасны, так как использовали атомные мины IP-2433.

Но это были роботы лишь первого поколения. Далее появлялись еще более опасные модели роботов-охранников 2 и 3 поколения как две капли воды похожие на людей.

В конце линии метро находился лифт ведущий к McJerin.

Здесь начиналась самая опасная зона пост-ядерного мира и надеяться на победу было неразумно, ведь МакДжерин запрограммировал все системы защиты на уничтожение любого постороннего объекта.

Джонатан лицом к лицу сталкивался с KANGAROO FIGHTER, а далее с MEGA-KANGAROO DESTROYER. Уууу!

Первого кангару мог уложить только вагон боеприпасов. Что уж говорить о MEGA-KANGAROO DESTROYER – этот колосс сразу вызывал непроизвольный ужас.

На уровне находилось много и других враждебных механизмов.

Но и Джонатан был неплохо вооружен – его ручной пулемет выносил врагов с экрана одного за другим.

After the War имела размер спрайтов персонажей по меньшей мере вдвое больший, чем в других играх, без потери плавности движения. Это было техническое совершенство. Можно ли было желать большего? Гениальная графика пленяла заставляя игрока погрузится в мир игры. Snatcho просто поражал своим искусством.

Разнообразность самой игры оставляла магическое ощущение – две независимые фазы с дифференцированным действием - в одной надо было орудовать кулаками, а во второй поливать свинцом роботов из машингана.





До выхода After the War – о ней уже рассказывали в журналах и она заставила себя ждать дольше чем другие игры, но результат изумлял.

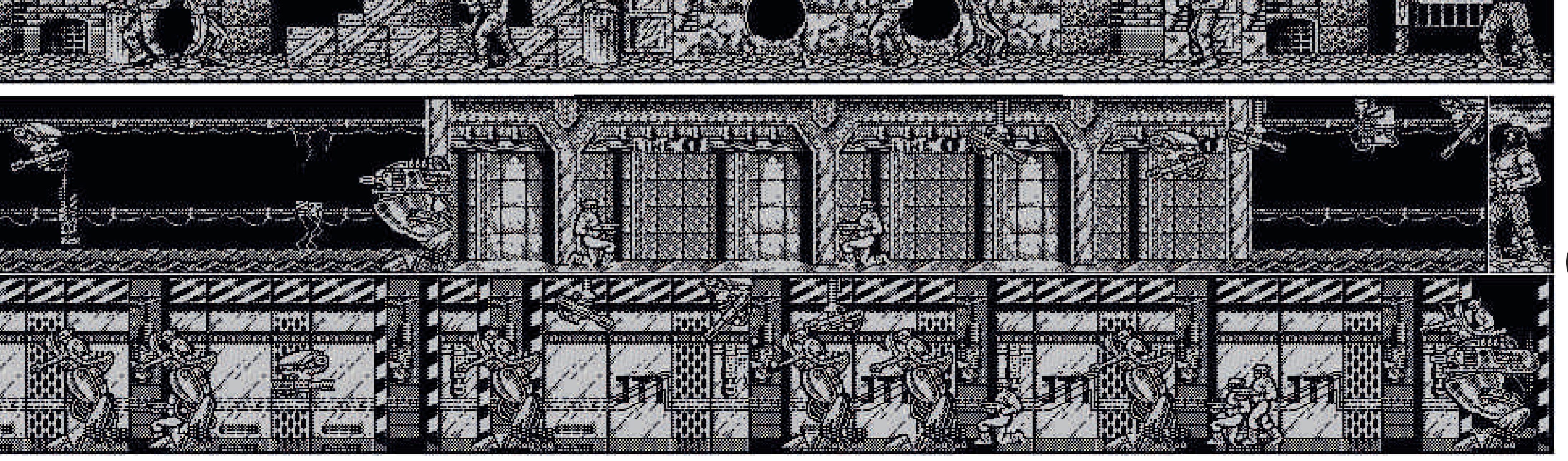
After the War был создан для ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, Commodore AMIGA, Atari ST и IBM PC.

Конечно вне конкуренции оказались версии для AMIGA и Atari ST – благодаря своим графическим и звуковым качествам. Слегка уступая им, но не менее восхитительные, шли версии для ZX Spectrum, Amstrad CPC и MSX. Версия MSX была идентична спектрумовской, что уже – достижение. Версия же для Commodore64 хотя и была неплоха, но учитывая возможности этой машины – скажем так – Dinamic не реализовал в полной мере весь потенциал.





Самым неоправдавшим ожидаций выглядел порт на IBM PC выполненный Pedro Gimeno, так как он являлся точной версией игры для ZX Spectrum.





COMANDO TRACER

Фирма: Microdigital Soft, S.A. (DINAMIC),Zeus Soft(1988)
Жанр: стрелялка

Версия COMANDO TRACER для Spectrum +3 была очень красивой. На AMIGA и Atari ST ее выпускать не стали.

Действие в ней разворачивается в будущем.

В 2046 году Индустрия Разумных Роботов (M.O.X.A.T.) создала революционную систему искусственного интеллекта DERGON сравнимую по своим возможностям с человеческими.

Новые машины увидели опасность в человеческом роде и распространившись по Галактике приступили к планомерному уничтожению нас с вами – вы еще не забыли, что мы люди?

Уничтожить DERGON-цев можно только взорвав их вместе с планетой. На каждой из опустошенных планет люди в тайне разместили детонаторы с бомбами колоссальной мощности. И вот настало время активировать их.

Цель игрока – добраться до детонаторов, активировать их и успеть убежать с планеты до взрыва.



На вас возлагают операцию по уничтожению 3-х планет – Zorax, Alfard и Grisum.

Zorax населена зараженными искусственным интеллектом Dergon роботами MOXAT-2046. Это скорее астероид, чем планета, диаметром 7,5 км.

Для его уничтожения понадобится активация 8 детонаторов.

Планета Alfard аналогично заселена тысячами машин M-2046. Ее диаметр - 5015 км и для взрыва требуется активировать шесть ядерных зарядов.

Планета Grisum становится доступна только после уничтожения двух предыдущих планет. Ее диаметр 11212 км. Для ее уничтожения потребуется десять детонаторов.

В момент игры вы сможете подбирать всевозможные бонусы – скорострельное оружие, временную остановку отсчета детонатора, увеличение энергии корабля и другие.

После активирования последнего детонатора требуется немедленно достигнуть транспортной платформы, чтобы покинуть планету.

Помните, что ваши враги являются роботами, а следовательно запрограммированы на определенное поведение, поняв его для каждого типа, вы сможете уклоняться от выстрелов и одерживать над ними победу.

Обратный отсчет до взрыва начинается сразу, как вы активировали первый детонатор, поэтому сначала найдите батареи для активации всех детонаторов и только после этого включайте активацию.

COMANDO TRACER – очень быстрая и красивая игра вызывающая зависимость, восхищающая игрока паралаксным скроллингом и непрекращающимся действием.

В любом случае достаточно сложно отлепить от экрана человека засевшего играть в COMANDO TRACER. Это действительно превосходная игра.

Dinamic любила выбрасывать на рынок одновременно сразу по две игры для минимизации возможных неудач в плане продаж.

Но в данном случае бесподобная COMANDO TRACER вышла в тоже время, что и шедевральная Rescate Atlántida.

И из за этого факта COMANDO TRACER оказался в тени Rescate Atlántida получившей высшие оценки журналистов и игроков в Испании.

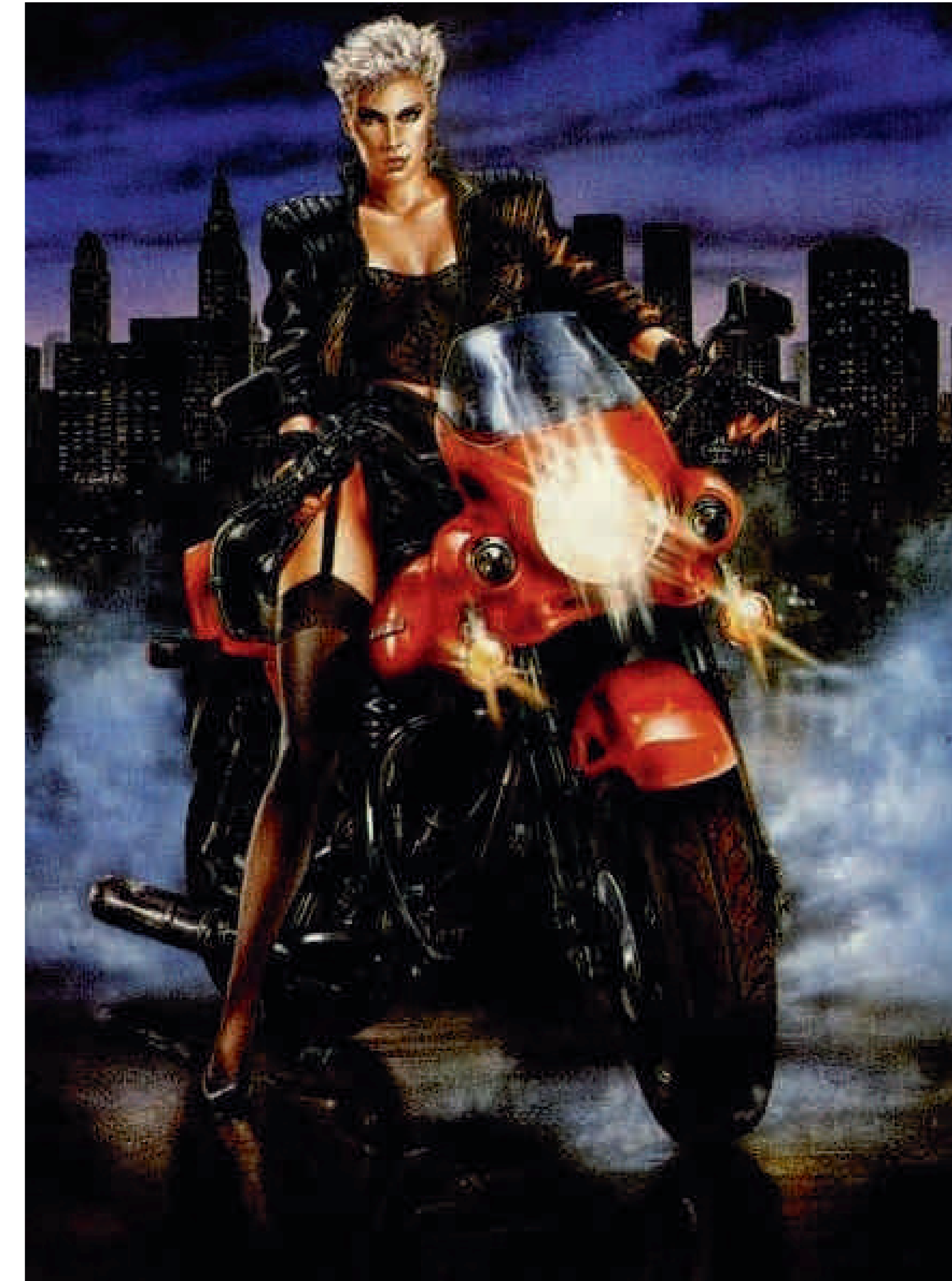
Что касается остального мира, то игра в Англии и соответственно - Европе появилась лишь спустя 4 года, уже на закате 8-битных платформ, благодаря усилиям компании Summit. Ее название, как и изображение главного героя, подверглось изменению, превратившись в The Last Commando с Bestial Warrior в главной роли.

Вы будете посещать множество планет в нашей Галактике. О них мало, что известно, кроме одного - они населены враждебными расами.



TURBO GIRL

Фирма: Dinamic & GAMESOFT (1988)
Жанр: стрелялка



Интересный проект Turbo Girl является совместным. Создание кода было поручено фирме GAMESOFT (в 1989 году под крылом шедевроносной Zigurat ими была выпущена игра Comando Quatro), а всю графику создала сама Dinamic (силами таких мастеров, как Javier Cubedo и Snatcho).

В игре (вид сверху) необходимо управлять девушкой на мощном тяжеловооруженном мотоцикле и уничтожать многочисленный врагов шквальным огнем. Дорога висит где то в пространстве и полна препятствий и провалов, которые необходимо перепрыгивать.

Turbo Girl состоит из трех различных фаз.

Первая фаза проходит на борту полуразрушенной космической базы, где продвижению припятствуют переплетенные трубопроводы, дыры в обшивке и метеориты.

Космическая станция соединена с планетой гигантским космическим мостом. И вторая фаза состоит именно в преодолении этого моста. Следует заметить, что это очень древний и ветхий мост по которому перемещаться крайне опасно.

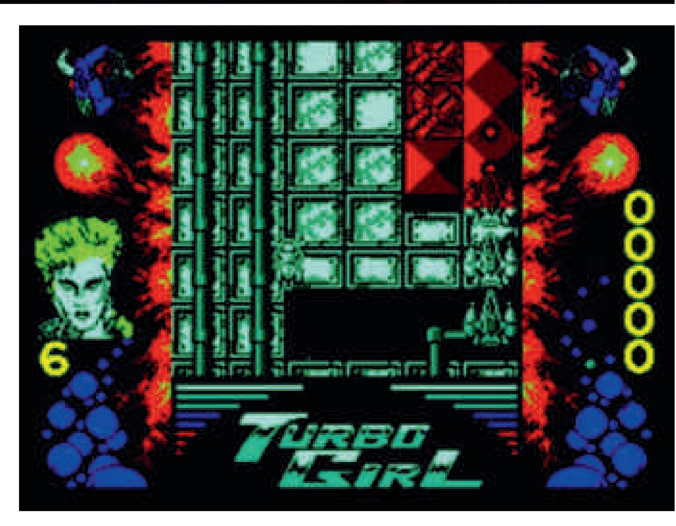
Треться фаза проходит на поверхности планеты. Планета после катастрофы приведшей цивилизацию к деградации превратилась в пустыню по которой шныряют банды.

Игра начинается с 6 жизнями. При наборе 5000 очков дается дополнительная жизнь.

Игра Turbo Girl имела агрессивную рекламу на телевидении, но все же она не была настолько хороша, как рекламировалась, учитывая тот факт, что она вышла одновременно с совершенно превосходной Hundra (Dinamic & Zeus soft).

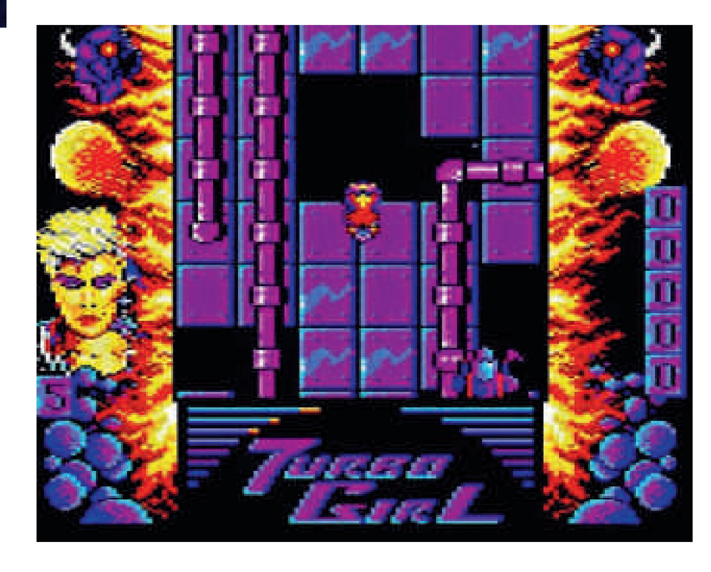
Следует особо отметить очень красочную версию игры для Amstrad CPC.







Turbo Girl предлагает футуристическое путешествие на мотоцикле, обвешанном оружием. Графика весьма неплоха. Есть только некоторые претензии к звуку в версии для ZX Spectrum - уж слишком простенько - пик, пик, тююю.







CAPITAN SEVILLA

Фирма: Hi-Score, Dinamic Software (1988)
Жанр: экшен



Игра Capitan Sevilla была создана компанией Hi-Score и издана силами Dinamic в 1988 году.

Состав Hi-Score на тот момент состоял из следующих людей: Alvaro Mateos Herrera, Angel Macedo, Manuel Guillen Gonzalez, Francisco Gomez, Francisco Rodriguez, David Brioso Santos, Angel Tirado Higuero, Jose Ramon Perez, Manuel Gasco, Rafael Garcia.





В Capitan Sevilla вам предлагалось выступить в роли обычного продавца колбас Мариано Лопеса, который неожиданно обрел супервозможности после того, как попал под влиения облучения от ядерного взрыва.

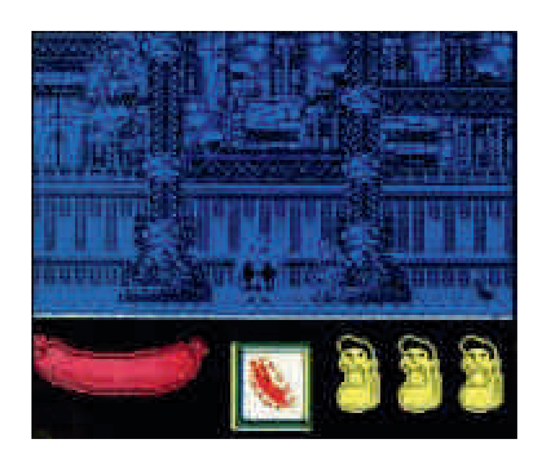
Игра как обычно была разделена на две фазы.

В первой фазе необходимо было разыскать ракету, которая доставляла главного героя во вторую фазу.

Вторая фаза проходила на чужой планете, что добавляло большую долю разнообразия. В лучших или худших традициях Dinamic, игра была довольно сложной. Сегодня бы сказали, что для хардкорных игроков.

Итак игра начиналась в ночном, судя по палитре, городе. Графика немного выбивалась из общей стилистики динамиковских игр, все же Hi-Score – не Dinamic.

Главный герой перемещался по городу, где ему противостояли различные хулиганы. Город в действительности был – настоящий кошмар. На улицах банды, из окон вываливаются тонны смертоносного мусора на голову Мариано. К счастью не обязательно было вступать во все схватки – была возмож-



ность запрыгнуть на выступ второго этаже многоэтажки и пробежаться по верху. Но чуть дальше появлялись новые враги – летающие мыши, скачущие мусорные баки, ездящие вагонетки. В общем, если бы вы там оказались – мало бы не показалось. Но Мариано, даже в таких нечеловеческих условиях пытался найти ракету.

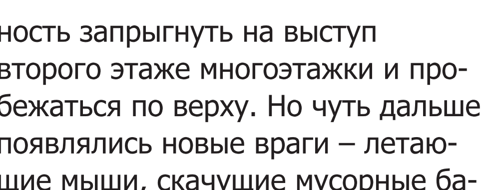
Музыкальное оформление было минималистичным, незапоминающаяся музыка на титульном экране и спецэффекты в игре.

Графика тоже врятли могла вызвать восторги, особенно после Freddy Hardest и Army Moves.

Игра была создана для ZX Spectrum 48K и так же посетила платформы, как Amstrad CPC и MSX.

Так же игра входила в различные сборники 2 X 1: Capitan Sevilla + Meganova, 4 Most Megaheroes и тд.

Игра на момент выхода стоила 875 писет.





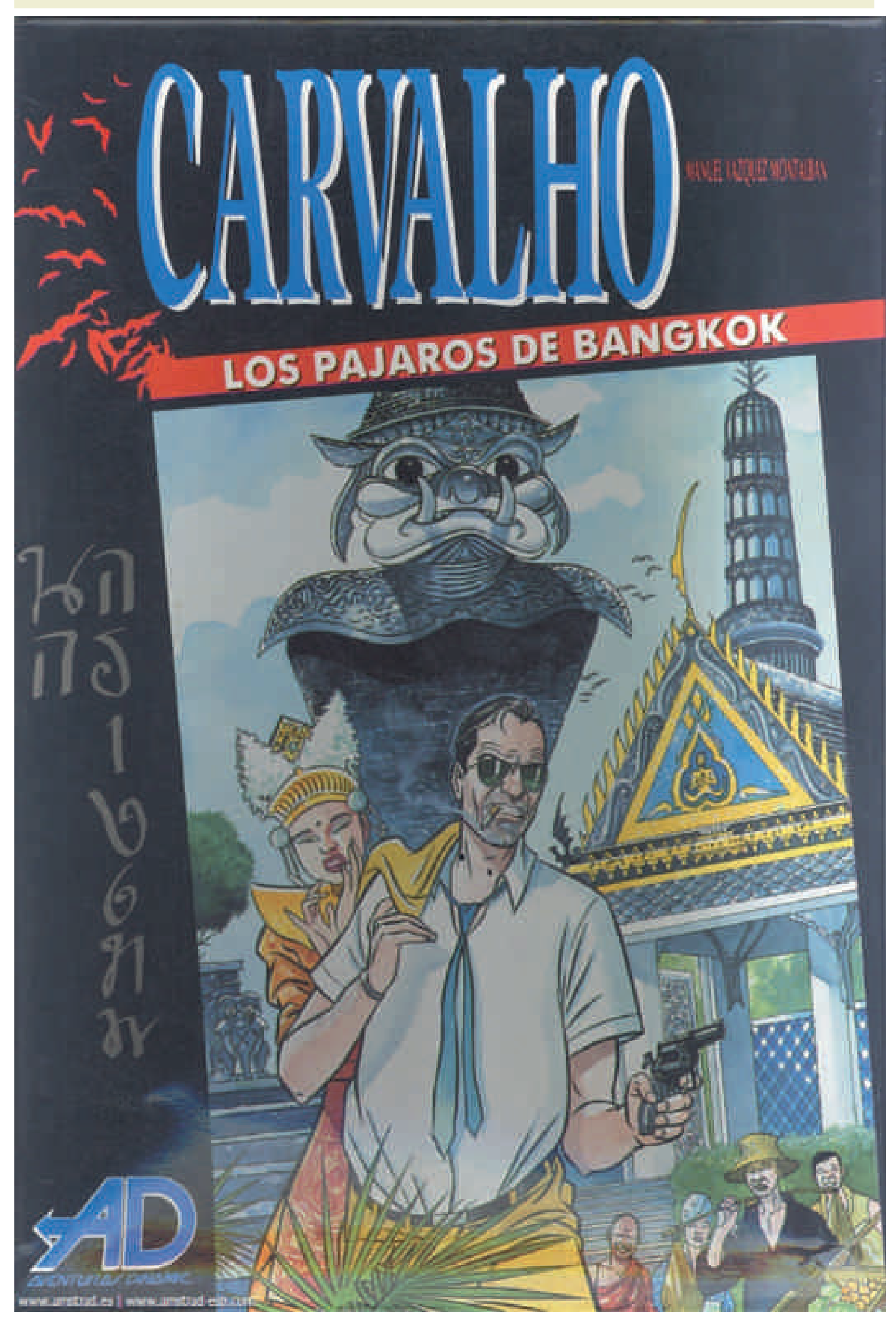


Этот небольшой комикс проливает свет на появление суперсилы у продавца колбас.



Los Pajaros de

Фирма: Dinamic / AD (1988)
Жанр: текстовое приключение



Текстовые приключения от Dinamic получали весьма заслуженную популярность, благодаря интересным загадкам и оригинальным графическим решениям. Pajaros de Bangkok не отходит от этой традиции и предлагает увлекательное приклю-



чение. Игра создана по лицензии на книгу испанского писателя Manuel-a Vazquez Montalban (Мануэля Васкес Монтальбана) хорошо известного в жанре детективного романа.

Игра идет на чистом испанском языке, поэтому для ее прохождения понадобится хорошее знание языка или словарик.

Конечно же игрока ожидает прекрасная детективная история. Все начинается со странного звонка раздавшегося в кабинете известного детектива Pepe Carvalho.

Ему позвонил из Bangkok-а старый друг (точнее подруга) Teresa Marse, которая сообщила, что какие то люди хотят ее убить.

Разумеется детективу ничего не оставалось делать, как отправится в Бангкок.

Впереди игрока ожидало увлекательное и глубокое по наполнению и смыслу приключение.

Для более сильного погружения в игру можно посоветовать прочитать новеллу по которой основана игра.

В создании игры по лицензии принимали участие Fabian Escalante, Javier Aragones, Javier Cubedo.

В игре, как в подобных творениях Dinamic, прекрасная цветная графика.





Алонсо, коммерческий директор Microdigital Soft о Dinamic

В 1987 году компания Microdigital Soft, известная как Dinamic, получила престижную испанскую премию, как самая удачная и молодая развивающаяся компания. По этому поводу испанские журналисты взяли интервью у Алонсо - коммерческого директора компании Microdigital Soft.

Вот что он рассказывает о зарождении Dinamic.

"Все началось когда Виктор и Nacho Руис стали писать игры у себя дома. Еще один их брат, Пабло понял, что качество этих программ не было хуже, чем у других на рынке на тот момент и возникла мысль, что они могут попытаться продать их.

Изначально в Dinamic было 5 человек - Nacho и Victor выступали, как программисты, Santiago Morga был художником , а также учавствовали Пабло Руис и Алонсо.

Из средств понадобившихся для создании компании были только: ZX Spectrum, черно-белый телевизор и кассета. Вначале были продажи по почте. Игры записывались на кассету в студии звукозаписи и отсылались заказчику.

Бум относительно Dinamic возник благодаря успеху первых программ - графического редактора Artist, стратегии Mapsnatch, текстового графического приключения Yenght - которые продавались довольно хорошо. Затем пошли Saimazoom и Baba-liba. Успех дал повод отнестись ко всему этому серьезнее и пошла реклама игр в журналах (MICROHOBBY).

Если в 1984 году Dinamic состоял из 5 человек, то к 1987 в его состав входило 20 человек и при этом были программисты - человек 35-40, которые работали дома. Они либо создавали графику, либо порты игр на другие платформы."

На вопрос о любимой игре Алонсо назвал Phantis и Fernando Martin Basket.

Следует сказать, что в 1987 Dinamic грозились совершить революции в области графики, выпустив игры с оцифрованным видео и изображением. Это так и осталось не реализованным.

Относительно возникающего вопроса - действительно ли Microdigital Soft и Dinamic - это одно и тоже, то с одной стороны это так и есть формально. Но по сути - Dinamic - это сердце создающее игры, а Microdigital Soft - это группа управления Dinamic занимающаяся контролем всех областей - начиная от производства игр и заканчивая их продажей.



ASPAR GP

Фирма: Dinamic Software (1988)
Жанр: гонки



Aspar GP - гонка имени знаменитого испанского гонщика (Jorge Martinez "Aspar") выпущенная Dinamic. Гонки - один из самых увлекательных видов спорта, поэтому не удивительно, что многие программистские компании обращаются к этой теме, создавая свои симуляторы. На платформе ZX Spectrum гонок довольно много.

Aspar GP предлагает соревнования на мотоциклах с видом сверху. Соответственно вы наблюдаете происходящее с высоты птичьего полета, вам видна отличная детализация гоночного трека, а так же прилежащие территории.

Игра предлагает сочную цветную графику с большим уклоном в зеленый цвет в угоду лугам с травой, окружающими трек.

Игра представляет несколько режимов соревнований, включая различные чемпионаты. Так же доступен демо-режим, где вы можете в качестве зрителя просмотреть гонку, подобно телевизионной трансляции.

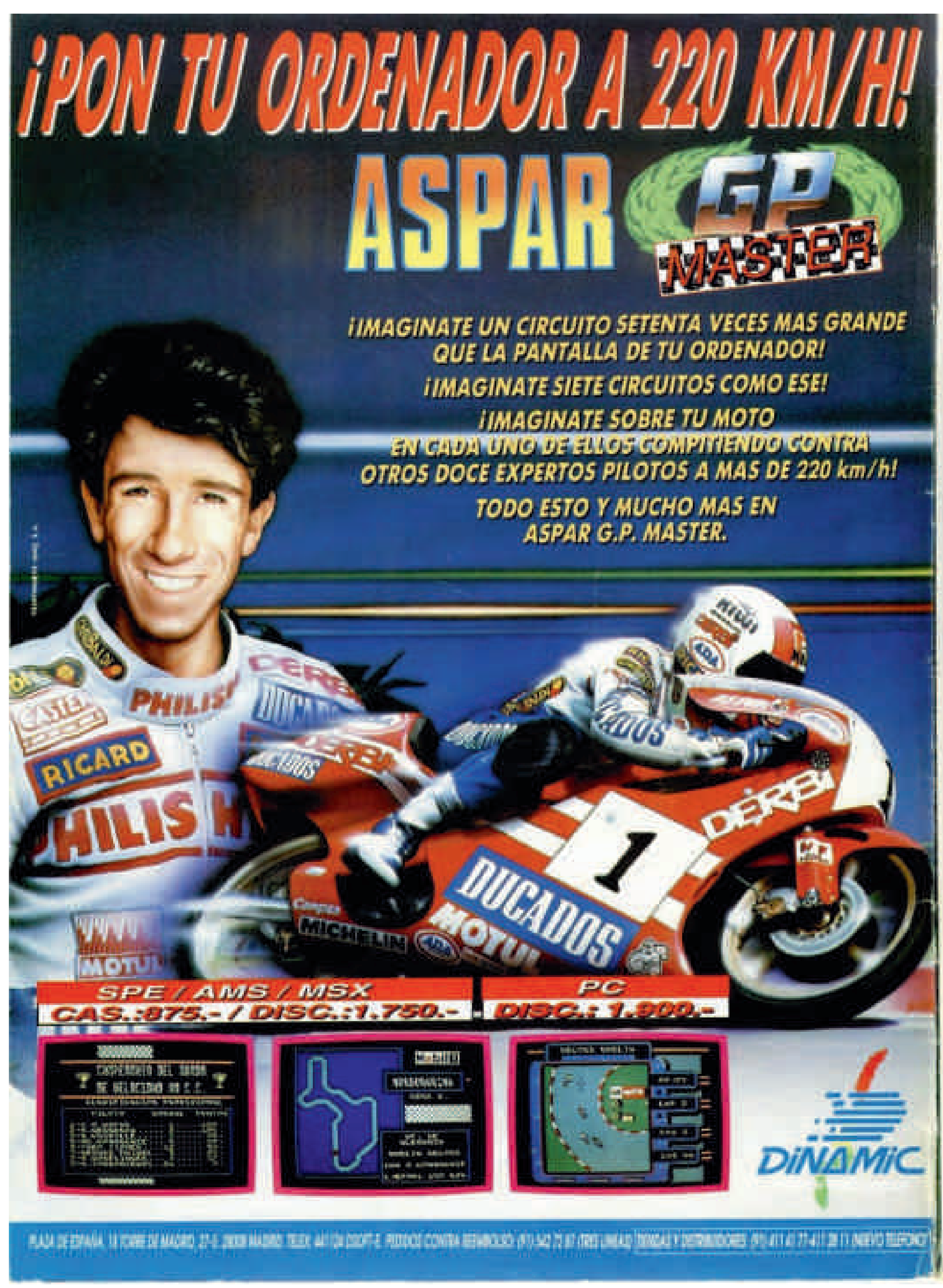
Первый минус, который сразу заметен - это неплавное движение экрана. Оно осуществляется немного рывками. Конечно ZX Spectrum - не образец суперплавности, но есть довольно много игр, в том числе и от Dinamic, где таких затруднений не наблюдается. Судя по расположению элементов интерфейса и размеру окна компания в 1989 году на этом же инструментарии выпустит игру Michel Futbol Master имеющую такую же неплавную графику.



В процессе игры вы посетите мировой чемпионат по гонкам на мотоциклах, где будет предложено проверить свои силы на 7 треках. В соревнованиях будут участвовать 12 лучших гонщиков. И только сильнейший завоюет почетное звание чемпиона мира.

Игра вышла на огромном множестве платформ начиная с ZX Spectrum и далее на Amstrad CPC, Commodore 64, MSX и чуть позже на AMIGA, Atari ST, IBM PC (CGA/EGA).

Как утверждалось на рекламном постере с игрой, Aspar Grand Prix Master - это не игра, это реальность, где ты стремишься первым пересечь финишную прямую с чувством полной победы.



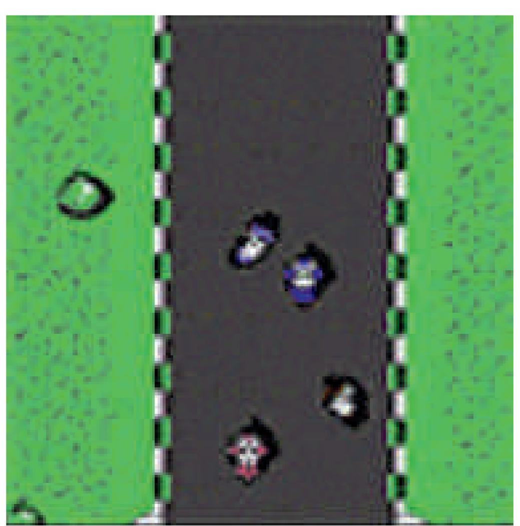
К сожалению компьютерные журналы не пришли от игры в подобный восторг.

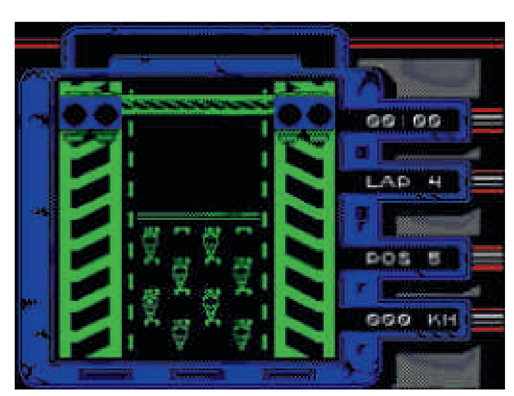
Например Your Sinclair поставил игре только 43 бала сообщая: "Испанские спектрумовские игры всегда были сложны для прохождения, но Grand Prix Master еще и графически непривлекателен и не достаточно играбелен." И подводя итоги заявил: "Невероятно сложная игра. Только для хардкорных игроков". Что впрочем не удивительно относительно игр от Dinamic. Они всегда страдали повышенной сложностью и в этом была часть их очарования.



Относительно же плохой графики - здесь согласится сложно относительно игры в целом (ревью Your Sinclair давал именно на версию для ZX Spectrum). Да, спектрумовская версия предлагала стандартную для Синклер графику и ждать откровений не приходилось. Но остальные версии были намного красочнее. Версия для Commodore 64 предлагала очень аккуратную палитру с немного блеклыми (что впрочем стандартно) цветами, а Amstrad CPC, как обычно блистал во всем сочном великолепии ярких цветов. Вне конкуренции, разумеется, оказались версии для 16-битных систем AMIGA и Atari ST.

Изначально игра называлась Aspar GP, но позже была перевыпущена, как Grand Prix Master.









GRAND PRIX MASTER

Dinamic/£9.95 cass/£14.95 disk

Jackie Caramba! Now I know Dinamic likes its games hard. I mean *Army Moves* was a tad tricky. And *Navy Moves* an incy bit intricate. But *Grand Prix Master*, the latest game from our Spanish amigos? It's nearly flippin' impossible!

Grand Prix Master is a viewed-from-above, motor cycle racing game in which you find yourself taking part in the 80cc World Motor Cycle Racing Championship. It's a game of points-tables, racetracks and bikes that look like tadpoles in which you get to play the Spanish Motorcyle Champion Jorge Martinez 'Aspar' (there's no Barry Sheene here, matey). The aim of the game is to compete against the other motorcyclists in the championship in an attempt to win it. So zip up your leathers, sit astride and prepare to race.

The game begins at the start of the championship season. There are seven hair-raising tracks ahead of you and you must qualify and compete in each one, picking up enough points en route to become overall winner of the championship. You have but five bikes to your name, so make sure that you don't trash all of them before you reach, say, the third track. Mind you, trashing your bike before completing the championship will be the least of your worries, 'cos first you've got to do the almost impossible — qualify!

To do this, you must complete one lap of each circuit in the time given on the right hand side of the screen. This involves racing your bike around the empty viewed-from-above racetrack as quickly as possible and coming home before the given time. But it's easier said than done, race fans, 'cos the weird control system of this game means that it's very difficult to get anywhere fast. The only controls you are given are up, down, left, right and brake. And to get your bike to zip along el pronto you have to steer it in the same direction as the on-screen scrolling. So if the track starts scrolling down screen, you must steer your bike downwards to maintain your speed and so on. Sounds reasonable enough, I hear you say, but if you stop pressing down, or wibble about a bit from left to right, you'll find yourself decelerating. And just as you manage to sort yourself out, that inevitable bend suddenly appears and you have to change direction and lose speed yet again. Aaaargh!

Here we are at Assen in Holland. On the left we have an overhead view of the whole course and on the right the impossibly fast lap record for that track. Can I beat it? Not on your nelly, chum.

And I'm off. As you can see, I'm on my own here, 'cos yet again I'm trying to qualify. The time I have to beat is on the left, but as ever I'm at least 20 seconds out. Oh well.

This tricky control system makes it very hard to qualify on any of the given tracks. And I found myself spending most of my time going round and round each circuit trying, and largely failing, to qualify for most of the actual races. I managed it once, on the Italian Grand Prix circuit at Imola. The race itself was actually quite fun, with all that jockeying for position and all. But generally, *Grand Prix Master* is so difficult to play that the whole aim of the game (to win!) becomes an impossible task because you never actually get to qualify for the races.

Obviously, our Speccy-loving Spanish cousins like their games hard, but since *Grand Prix Master* is graphically unastounding and near enough unplayable, I'd give it a miss if I were you — unless of course you're of Spanish descent. (*But you are! Ed*) Oh, yes. Oh well!

finalverdict

Life expectancy	Graphics	Addictiveness	Instant appeal
40°	45°	47°	43°

DIAGNOSIS

An impossibly difficult viewed-from-above racing game. Only for die-hard addicts.

43°

Пример обзора на динамиковскую игру Grand Prix Master (она же Aspar Grand Prix) опубликованный в журнале Your Sinclair.

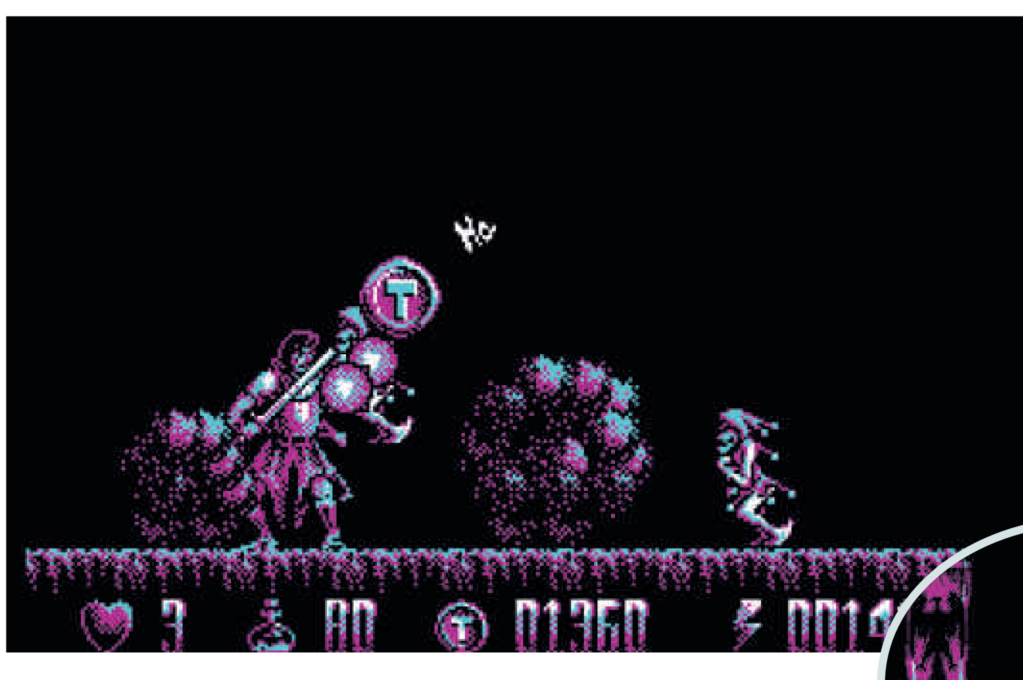
1989

В 1989 году Dinamic порадовала новым, практически культовым боевиком Astro Marine Corps (AMC). Критики захлебывались от восторга описывая, практически мультипликационную версию для ZX Spectrum - на чужой планете, по которой пробирался космический десантник, полыхали молнии, а в небе сияло зарево потухающего солнца. Версии для более мощных машин - AMIGA и Atari ST привносили небывалую детализированность окружающего мира и плавный параллаксный скроллинг. Если бы это была единственная игра выпущенная в этом году, но Bestial Warrior был не менее восхитителен. Так же в 1989 году вернулся в виде продолжения и хит 1987 года Freddy Hardest. Название его варьировалось от Freddy Hardest 2 на Atari ST, до Guardian Angel на Amstrad CPC. Графическая часть здорово сместилась в сторону After the War.



EL CAPITAN TRUENO

Фирма: Dinamic / Gamesoft (1989)
Жанр: приключенческий боевик



Игра El Capitan Trueno появилась в 1989 году на платформе ZX Spectrum и это была последняя работа компании Gamesoft для Dinamic. Очень жаль, так как игра вышла действительно выдающейся, что и не удивительно – в основе ее лежала довольно популярная история в виде комиксов созданных Виктором Мора (родился в Барселоне в 1931 году) и Мигелем Амбросио (дата рождения – 1913 год).

В создании игры так же принимали участие ZEUS SOFT (Raul Lopez) и Pablo Ariza (Dinamic).

Первые комиксы про капитана Труено появились в Испании в 1956 году и издавались вплоть до 1968 года, то есть 12 лет. Было выпущено 618 номеров комиксов о приключениях неутомимого капитана. Примером для подражания являлись крестовые походы 12 века и в комиксах, вы вместе с героями, путешествовали по миру побывав и в Африке и конечно, в Испании.

Игра представляет собой такой концентрированный коктейль, где было собрано все самое лучшее из первоисточника.

Как это стандартно у Dinamic - игра состоит из двух фаз отличающихся между собой типом геймплея.

Цель игры, как всегда, безумно благородна – капитан Труено вместе со своими друзьями должен освободить из заточения прекрасную барышню Зигрид.

В игре есть несколько действующих персонажей, каждый из которых обладает уникальными возможностями, сочетая которые в необходимых пропорциях и становиться возможным пройти всю игру получив массу удовольствия:

Капитан Труено – наш отважный капитан, умеет сражаться своим большим мечом, но не может высоко прыгать.

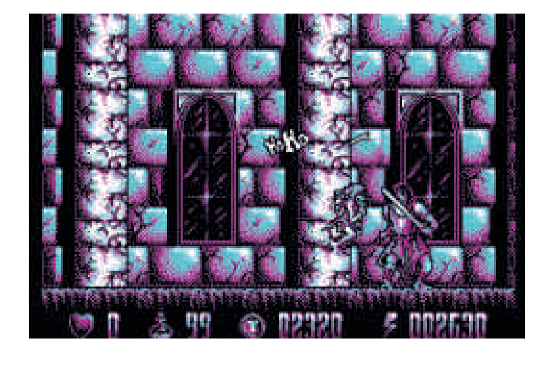


Голиаф – при его прыжках сотрясаются стены, что позволят бить руками и сбрасывать врагов в пропасть, но он не может ходить из за большого веса. Только стоять на месте.

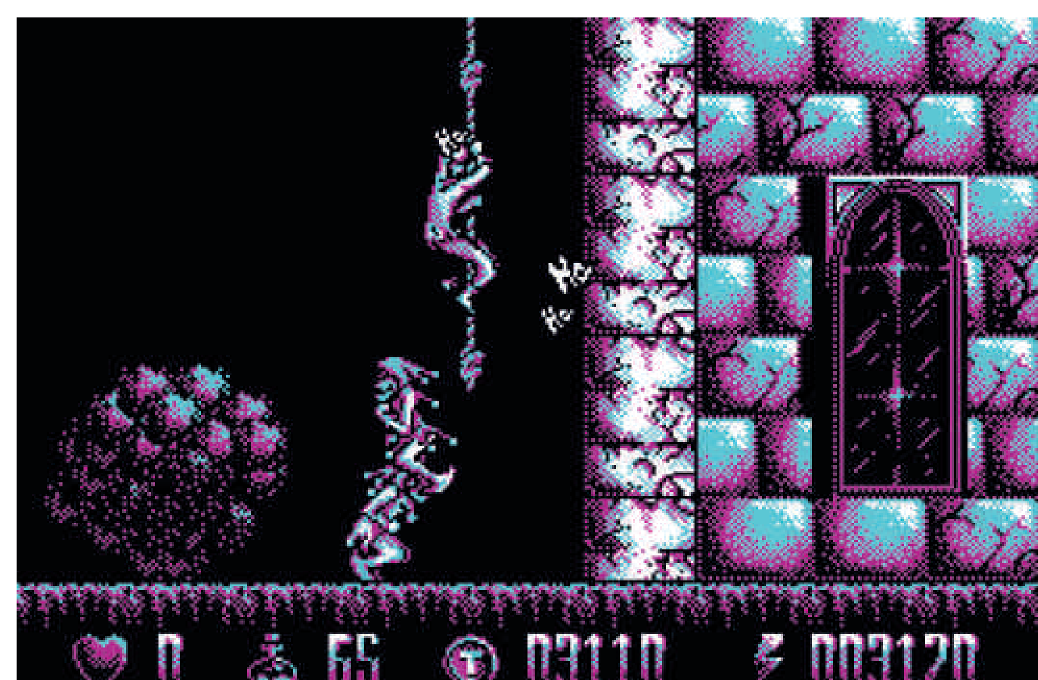
Гриспин – акробат (или акробатка) – умеет лазить по канатам и высоко прыгать.

Зигрид – эта девушка ничего не делает – просто сидит и ждет своих спасителей.

Стиль игры – аркадный эк-

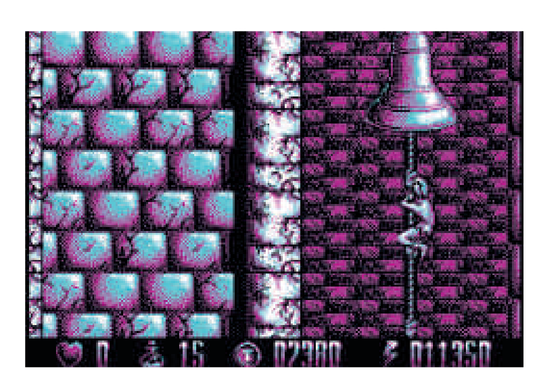






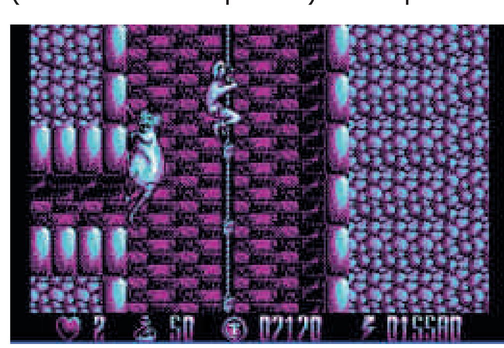


шен. Сразу бы хотелось отметить тот факт, что игра вышла на многих платформах – ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, PC DOS и везде у нее была красивая цветная графика, но иг-

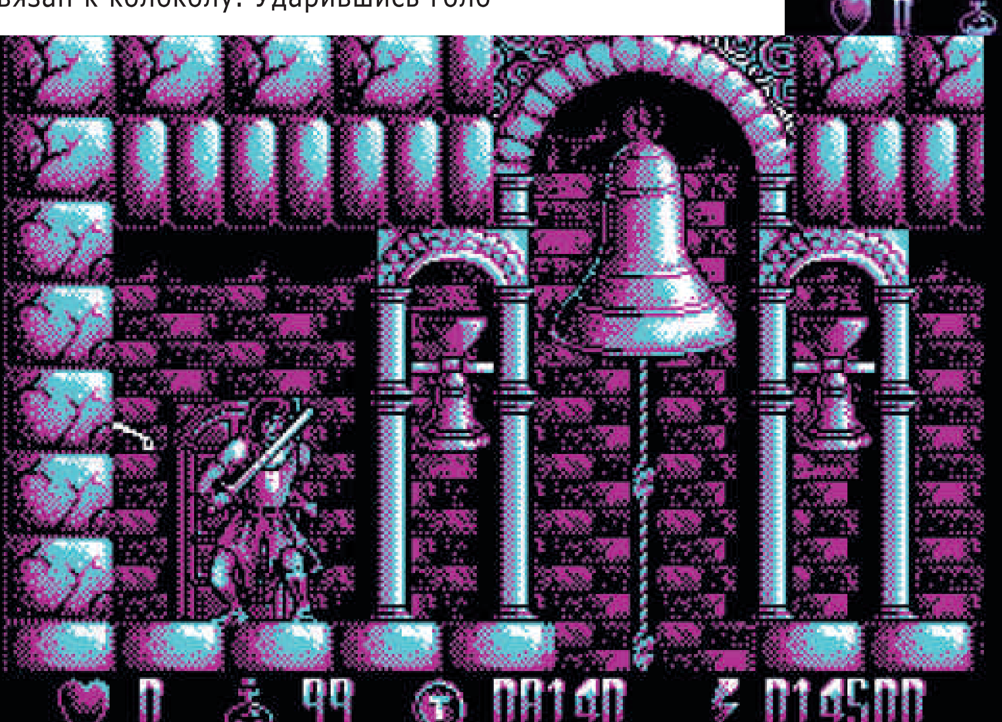


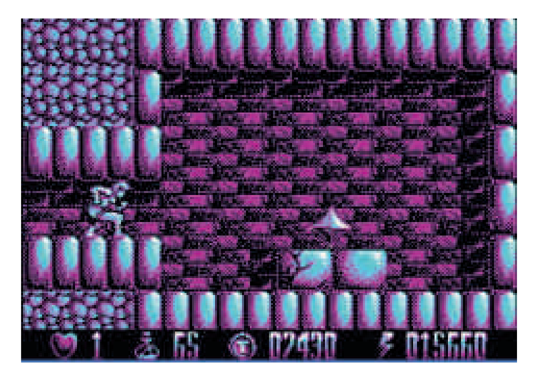
рать бы я посоветовал именно в PC-версию несмотря на скромные возможности CGA-адаптера использовавшегося для игры. Дело в том, что El Capitan Trueno для персонального компьютера имеет выдающуюся детализацию картинки и потрясающую плавность. Кроме того вся графика перерисована, причем существенно и на порядок превосходит подобную из других версий. Так же радует цифровой звук.

Вы начинаете приключение капитаном Труено у подножия замка где на вас нападают шуты со злобным смехом. Отбиваясь мечом вы проходите дальше и видите сверху рычаг, но так как Труено не умеет прыгать вы переключаетесь на персонажа – Гриспин (акробат). В игре переключение происходит по горячим клавишам и в тот же миг вы видите Гриспин вместо Труено (заменяются спрайты). Теперь вы

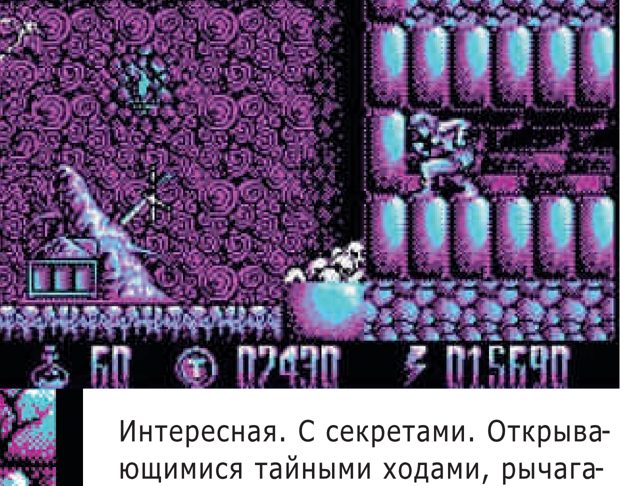


можете подпрыгнуть и переключить рычаг. Вернувшись ко входу в замок вы видите, что сверху упала веревка, по которой Гриспин ловко забирается и оказывается на верхних этажах замка. Здесь уже вам не обойтись без капитана Труено, так как противники становятся серьезнее – огромные мутировавшие пауки. Минуя верхний этаж вы выбегаете на зубчатую стену и по ней пробираетесь в следующую часть замка, где обнаруживаете канат ведущий вверх. Переключившись на Гриспин вы забираетесь по канату вверх и обнаруживаете, что он привязан к колоколу. Ударившись головой о колокол вы спускаетесь вниз. Дабы избавиться от пауков,





переключаетесь на Голиафа и он одним прыжком уничтожает, сотрясая стены, мегапауков. Переключившись на Труено бежите назад, но что это? Ранее запертая дверь теперь открыта и вы видите за ней множество колоколов и рычаг. Дернув его Гриспин, вы включаете потайной механизм и часть пола отъезжает вниз, открывая проход. По канату спускаетесь



уклоняясь от гигантских крыс и попадаете в подземелье, которое охраняет скелет. Так же вы обнаруживаете потайной ход и за ним комнату с кристаллом.

Далее будут комнаты с сокровищами и множество приключений.



На вопрос – что же в этой игре особенного, я отвечу вот в таком ключе: Очень плавная. Красивая. Интересная. С секретами. Открывающимися тайными ходами, рычагами. Разнообразными врагами – мышами, гоблинами, скелетами метающими ядра. С монетками. С апгрейдами. С колоколами и веревками, по которым можно забираться. С Голеафом – который топает. С Труено, который бьет мечом. С Гриспин, девушкой, что лазит по канатам и проходит в низких ходах. С недоступными ком-



натами с сокровищами. Другими словами - потрясающее приключение в полном загадок CGA-замке.

Если вы обожаете такие игры, то в El Capitan Trueno влюбитесь без памяти.

Если вы спросите меня в какую игру от Dinamic я бы посоветовал вам сыграть – то El Capitan Trueno была бы одним из первых претендентов – горячо рекомендую.



Фирма: Dinamic (1989)
Жанр: платформер/стрелялка

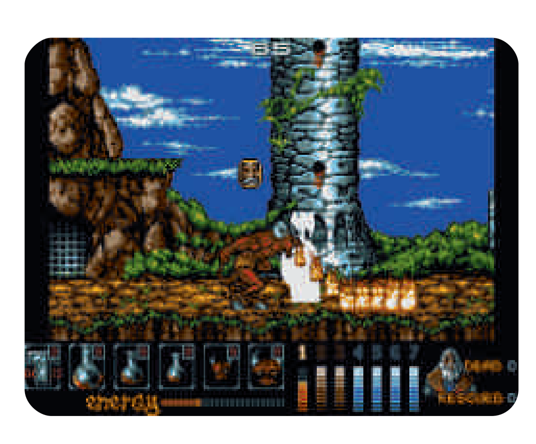
Satan – прекрасная игра невероятного уровня. Здесь есть все – великолепная графика, отличный звук, отточенный геймплей, огромные БОССЫ в конце уровней. Не понятно только, причем здесь собственно сама Dinamic, так как игру создали Capcom для игровых автоматов и выпустили под название Black Tiger в 1987 году. Ну, будем считать, что Dinamic выполнили своеобразный порт (ухудшилась графика, плавность и цветовая гамма) на 8 и 16-битные игровые ситемы.

В испанском журнале Micro Hobby в ноябре 1989 года было опубликовано превю на Satan, а уже в декабрьском номере читатели могли прочитать полный обзор игры, которой поставили довольно высокие оценки (от 7 до 9 в разных номинациях). О Capcom в обзоре не упоминали. Эти данные позволили отнести игру Satan по дате выхода к декабрю 1989 года, хотя по некоторым другим источникам игра могла появится в начале 1990 года.

Фабула данной игры проста вы попали в ад и не сможете оттуда выбраться пока не выполните главную цель – уничтожите... Сатану?

Вы начинаете в огромном дворце, где на вас будут нападать различные адские создания. К счастью герой умеет стрелять дротиками одновременно в нескольких направлениях.

Сразу бросается в глаза, что игра очень красива и интересна. И стоит отметить - она довольно дерганна. Движение главного персонажа происходит рывками, что несколько портит впечатление. Вторая особенность, которая может понравится, а быть может даже и поразить вас – это вертикальные перемещения. На уровне есть колонны висящие в воздухе и запрыгнув на них можно по ним пробраться выше. В принципе, это запоминается сразу, как главное отличие Satan от всех остальных подобных игр. А уж когда внезапно на вас нападает ужасный дракон – тут восторгу нет предела. В игре есть время, которое медленно, но верно кончается и чтобы продлить его, необходимо искать соответствующие призы, которых на уровне довольно много.



Враги разнообразны и интересны. Особенно появление маленьких и упрямых, даже не гномов, а еще меньше, мини-големов, идущих на вас под градом дротиков, производит впечатление.

Я уже, говорил и повторюсь – игра очень красива. Цветовая палитра подобрана так, что волшебным образом притягивает к себе.

В лучших традициях Dinamic игра разделена на две фазы и вторая фаза кардинально отличается от первой. Теперь вы управляете седобородым магом и действие происходит на поверхности земли в цветущем красивом мире полуразрушенных башен и злобных монстров.

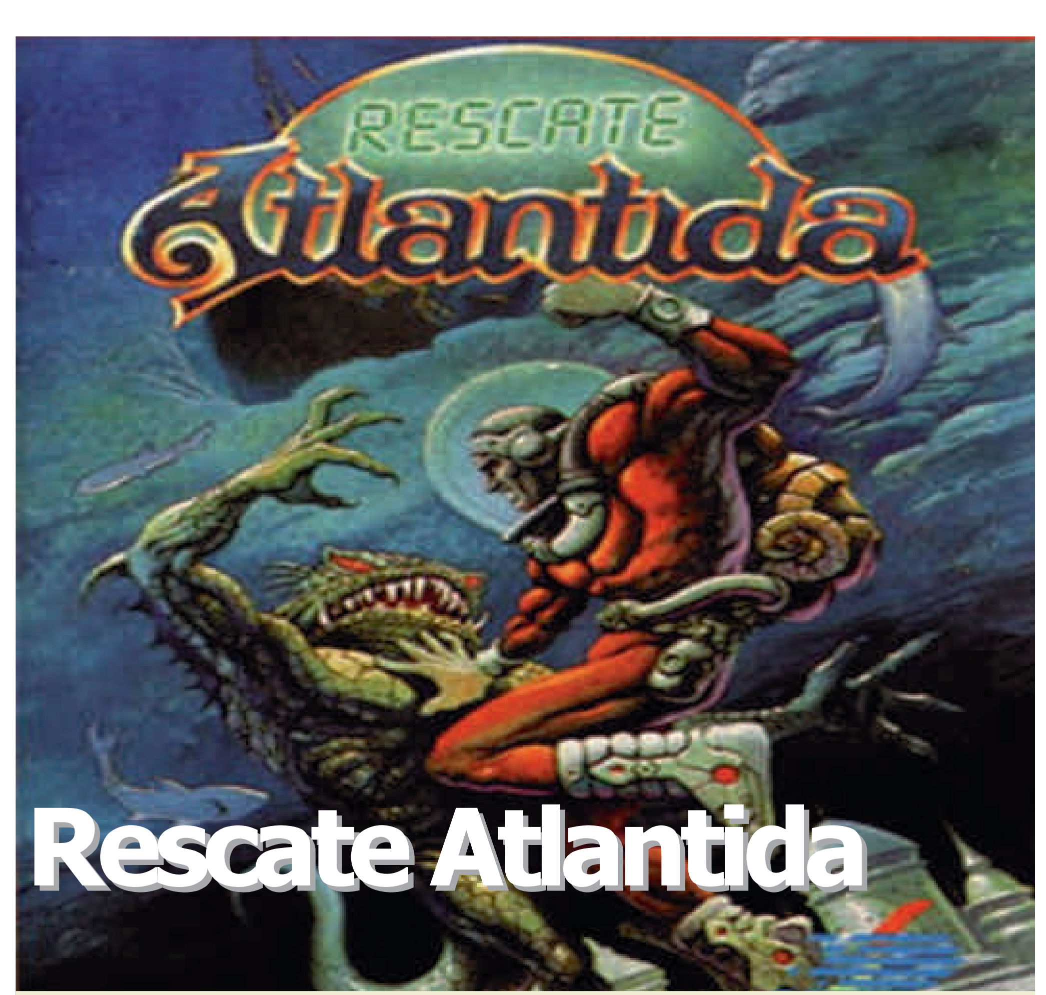
Игра очень динамична и каждую секунду предлагает множество разнообразных ситуаций заставляя игрока вцепиться в джойстик.

Satan вышла на множестве платформ – Atari ST, Commodore AMIGA, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX.

В момент выхода игра стоила 9,99 фунтов для кассетной версии и 14,95 фунтов для вариантов на дискете или микродрайве.







Rescate Atlantida

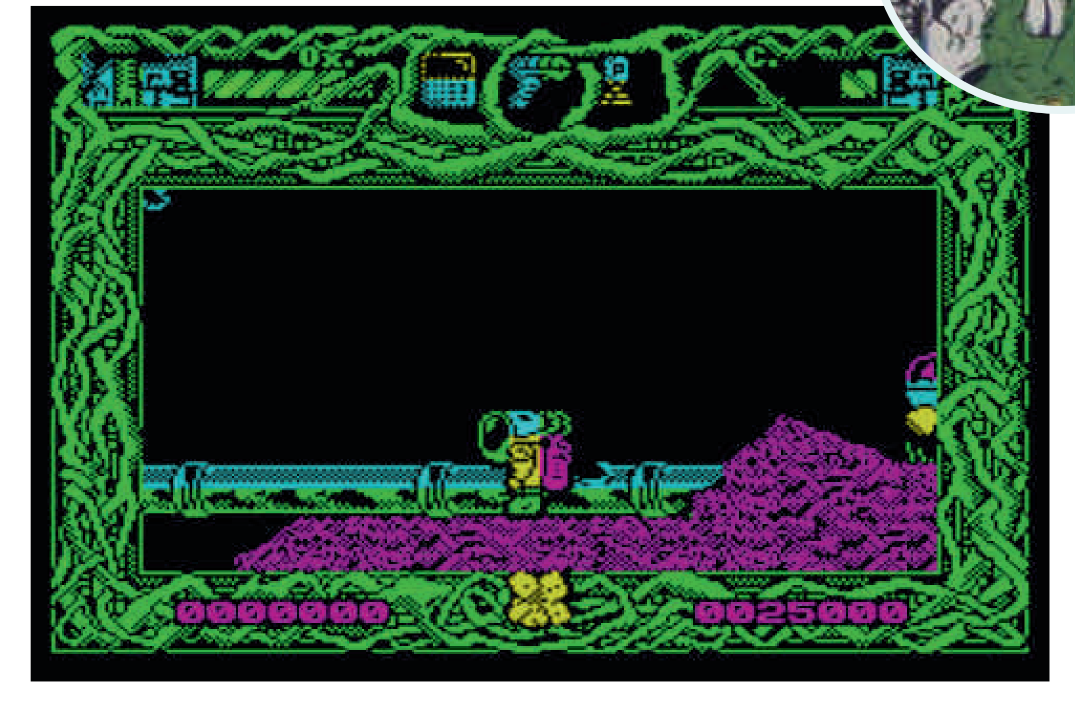
Фирма: Dinamic Software & Creepsoft (1989)
Жанр: приключение-стрелялка

Rescate Atlantida – прекрасный образец приключенческой игры где вам посчастливится изучить прекрасный подводный мир океана.

Игру запрограммировала для Dinamic компания Creepsoft.

Rescate Atlantida обладает прекрасной красивой и плавной графикой. И кроме того, когда еще удастся поучаствовать в экпедиции по поиску пропавшей Атлантиды и даже найти ее !

С первой минуты игру можно принять за обычную стрелялку, но это не



так.

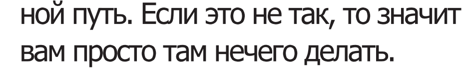
В начале вам показывают океанскую гладь, в которой проплывают величественные голубые киты, а секундой позже опускается батискаф, которым вы и будете управлять.

Прежде всего вы можете исследовать подводный мир на батискафе, но так же можете и покидать его облаченные в глубоководный скафандр. Окружающий мир радует разнообразной фауной – здесь и огромные кальмары и акулы и невиданные зубастые рыбы.

Рельеф дна океана то же довольно интересен, то это ровные пологие подводные склоны, то крутые обрывы. Здесь даже можно побывать на дне морского кратера или найти затонувший, возможно пиратский, галеон!

Главное, что даст вам понять, что вы не в стрелялке – это инвентарь, которым вы можете управлять и предметы, которые вы будете находить на океанском дне, и что более важно – догадываться где и как их применить.

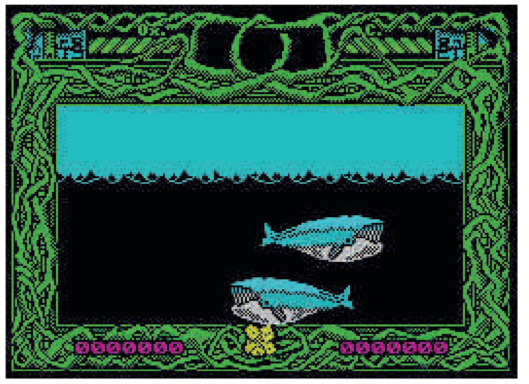
Следует заметить, что если вы не можете пробраться в какое либо место на батискафе, то обычно есть обход-



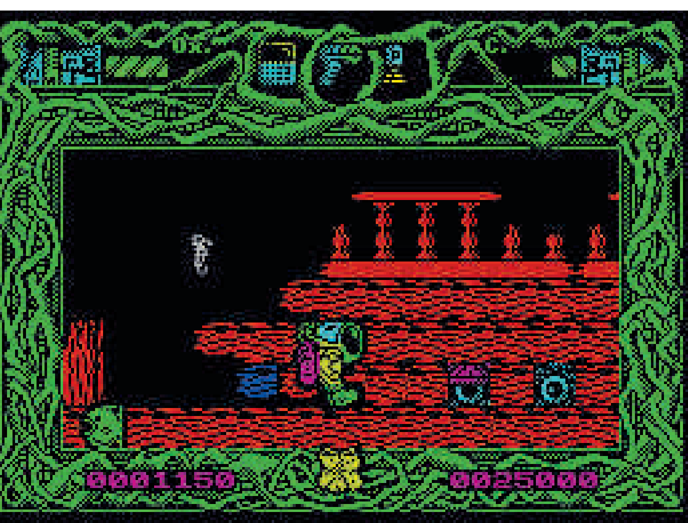
ной путь. Если это не так, то значит вам просто там нечего делать.

Самое интересное, что подбирая или не подбирая определенные предметы вы можете обречь себя начать все с начала, так как без определенных найденных предметов игру завершить невозможно.

Кроме того многие предметы необходимо не просто применить, а проделать над ними определенные



операции. Например найдя в затонувшем корабле сундук с золотом нужно будет позже переплавить драгоценный метал и трубки от батискафа в подводном кратере, чтобы получить золотые пруты. Далее с помощью прутов и зеркала вы откроете путь к компьютеру и так далее.



Чувствуете квестовую основу? В игре несколько уровней. После прохождения которых выдается код в котором закодированы найденные вами предметы и вы можете вернуться к игре введя этот код и начав с соответствующего уровня. Правда сама игра проходится за 15 минут, но тем не менее такая возможность имеется.

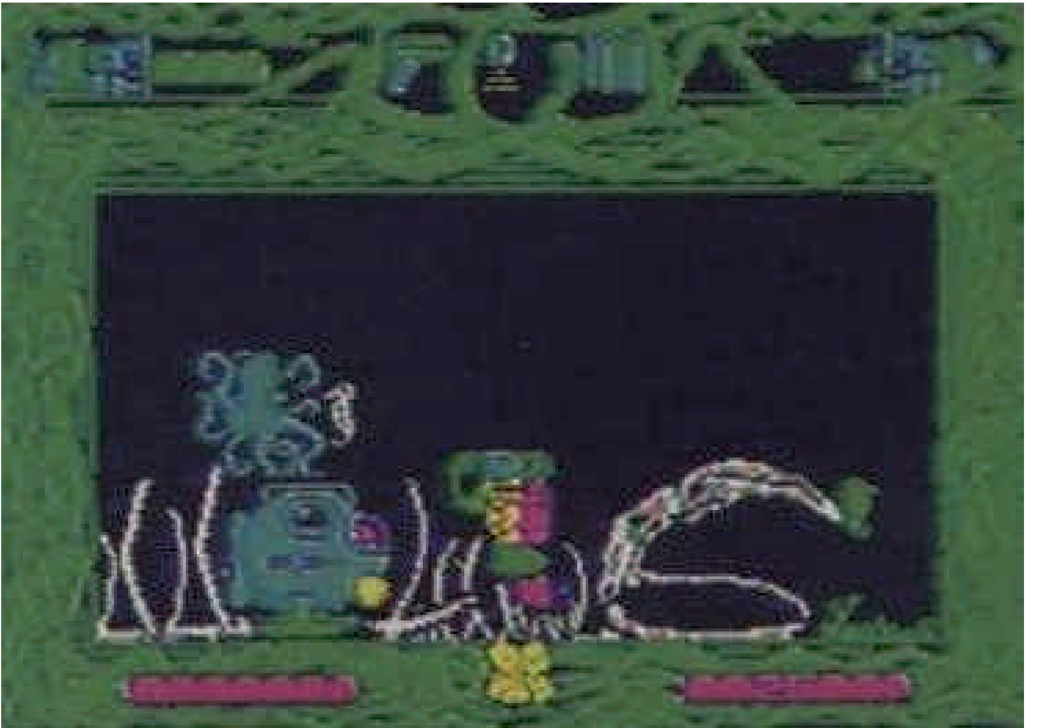
Примерно с третьего уровня начинается настоящий хардкор в стиле Dinamic. Множество лифтов, непонятно куда идти, к тому же , если небыли найдены некоторые предметы на 1 и 2 уровнях, то 3-ий уровень вообще не пройти. Главное спасение на 3-ем уровне – реактивный ранец. Совет – найдите card и тогда сможете управлять лифтами.

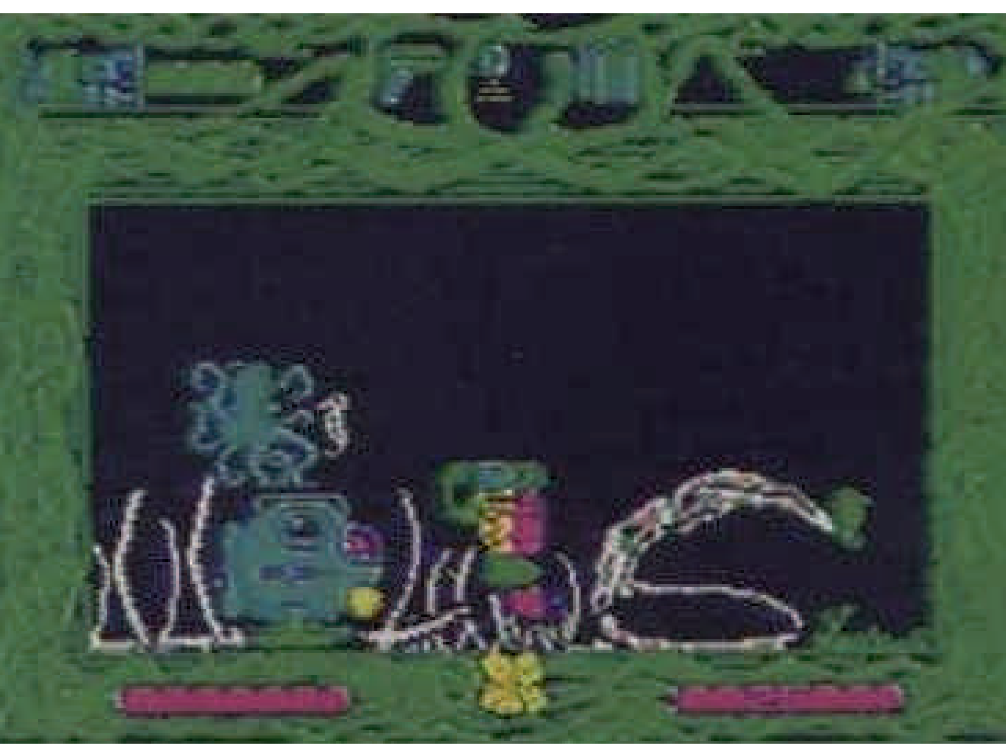
Так же Rescate Atlantida выделяется от многих других игр наличием финального мультфильма в конце, что на платформе ZX Spectrum, согласитесь, событие не частое. И даже только этот момент может заставить вас взять в руки джойстик.

Как обычно самой красочной является версия для Amstrad CPC.

Версия MSX ничем не уступает по графике ZX Spectrum, а возможно даже и чуть превосходит, хотя и на ZX Spectrum картинка яркая и насыщенная.

В целом игра представляет собой прекрасное приключение в которое обязательно стоит окунуться с головой.





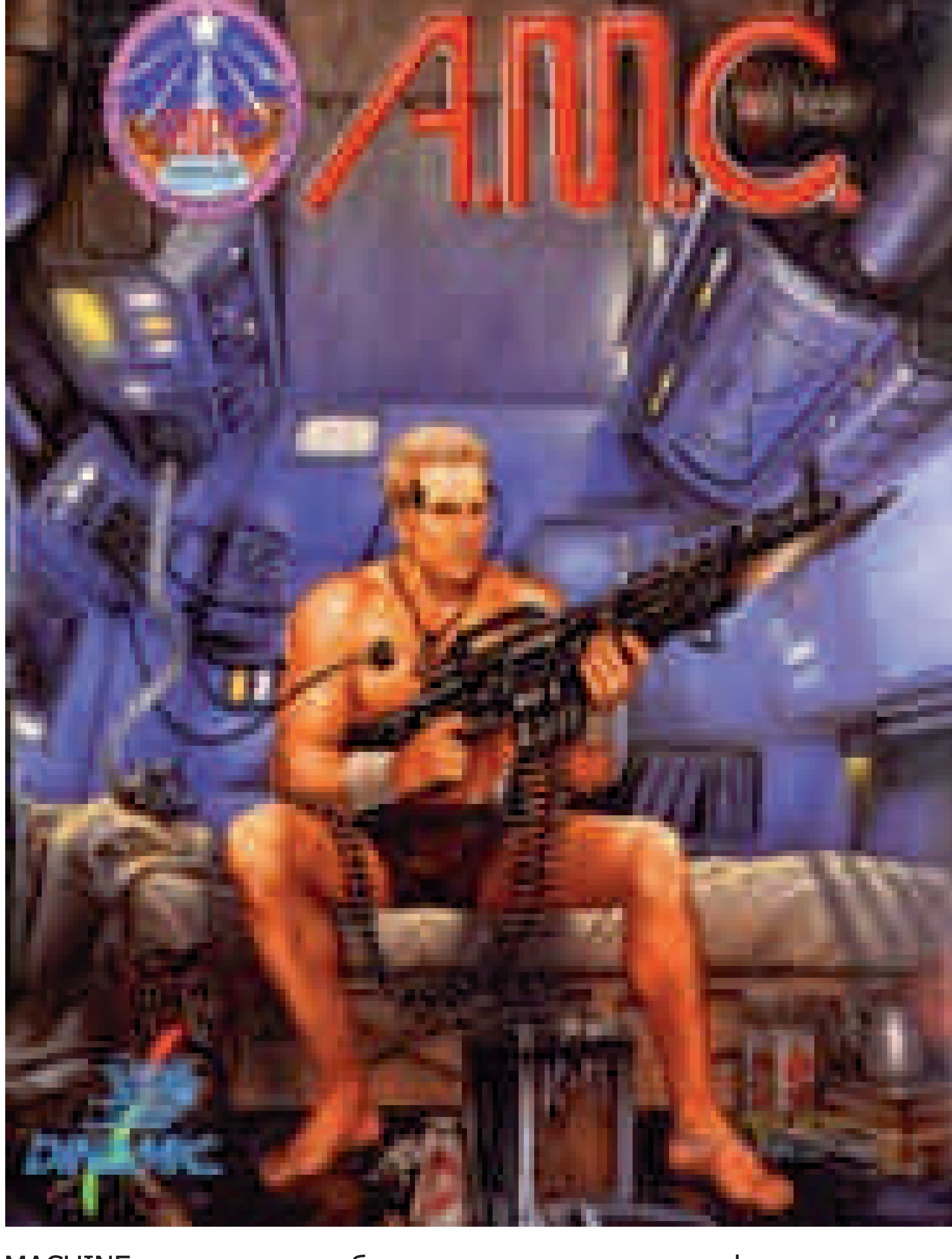
ASTRO MARINE CORPS

Фирма: Dinamic , Creepsoft(1989)
Жанр: стрелялка

Astro Marine Corps (A.M.C) ворвалась на рынок в 1989 году повествуя о космическом коммандос отправленном на враждебную планету Dendar для спасения своих сотоварищей. Героя поджидает множество ловушек, начиная от плотоядных растений и кончая тварями выскакивающими из бездны. Коммандос вооружен здоровенным ружьем и гранатами. При прохождении управляя десантником вы находите ящики с энергией и различными боеприпасами изменяющими ваше оружие от пулемета до огнемета. Особенно впечатляюще выглядят превращения дружелюбных солдат в отвратительных чудовищ в духе фильма «Нечто» Джона Карпентера.







Однозначно – A.M.C. – одна из самых впечатляющих игровых программ от Dinamic.

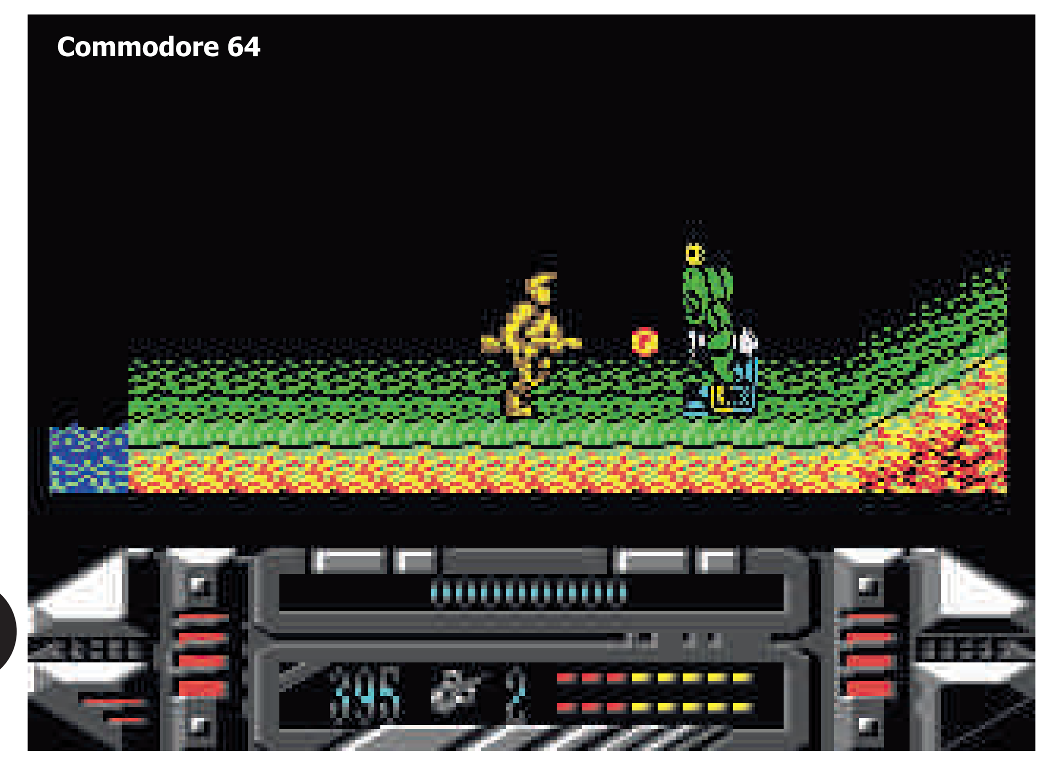
В игре встречаются действительно огромные враги. В игре красивая плавная графика. Но так же, игра имеет очень высокий уровень трудности.

Об Astro Marine Corps уже рассказывалось в EMULATORS MACHINE, поэтому подробно останавливаться снова не имеет смысла.

И все же, Astro Marine Corps – созданная Pablo Ariza (Dinamic) совместно с Creepsoft (Rescate Atlántida) является одной из самых совершенных испанских игр.

Версии игры для разных платформ сильно разняться, поэтому стоит играть во все. Разумеется версия для AMIGA самая превосходная, в то время как версия для Atari ST не имеет тех восхитительных задних фонов созданных спецпроцессорами на конкурирующей платформе. Тем не менее Atari ST-версия не теряет шарма и обояния.

8-битные версии находятся в обычном ранге – оригинальная ZX Spectrum-версия превосходит версию для MSX хотя бы тем, что является совершенно аналогичной, несмотря на то, что у MSX значительно более высокий потенциал, а AMSTRAD-версия как всегда превосходна.





BESTIAL WARRIOR

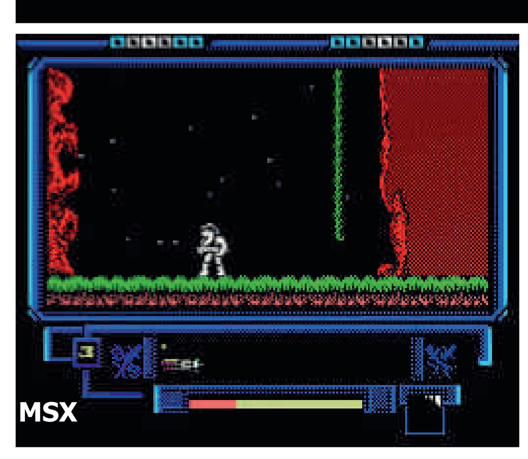
Фирма: Dinamic, Zeus Soft (1989)
Жанр: экшен

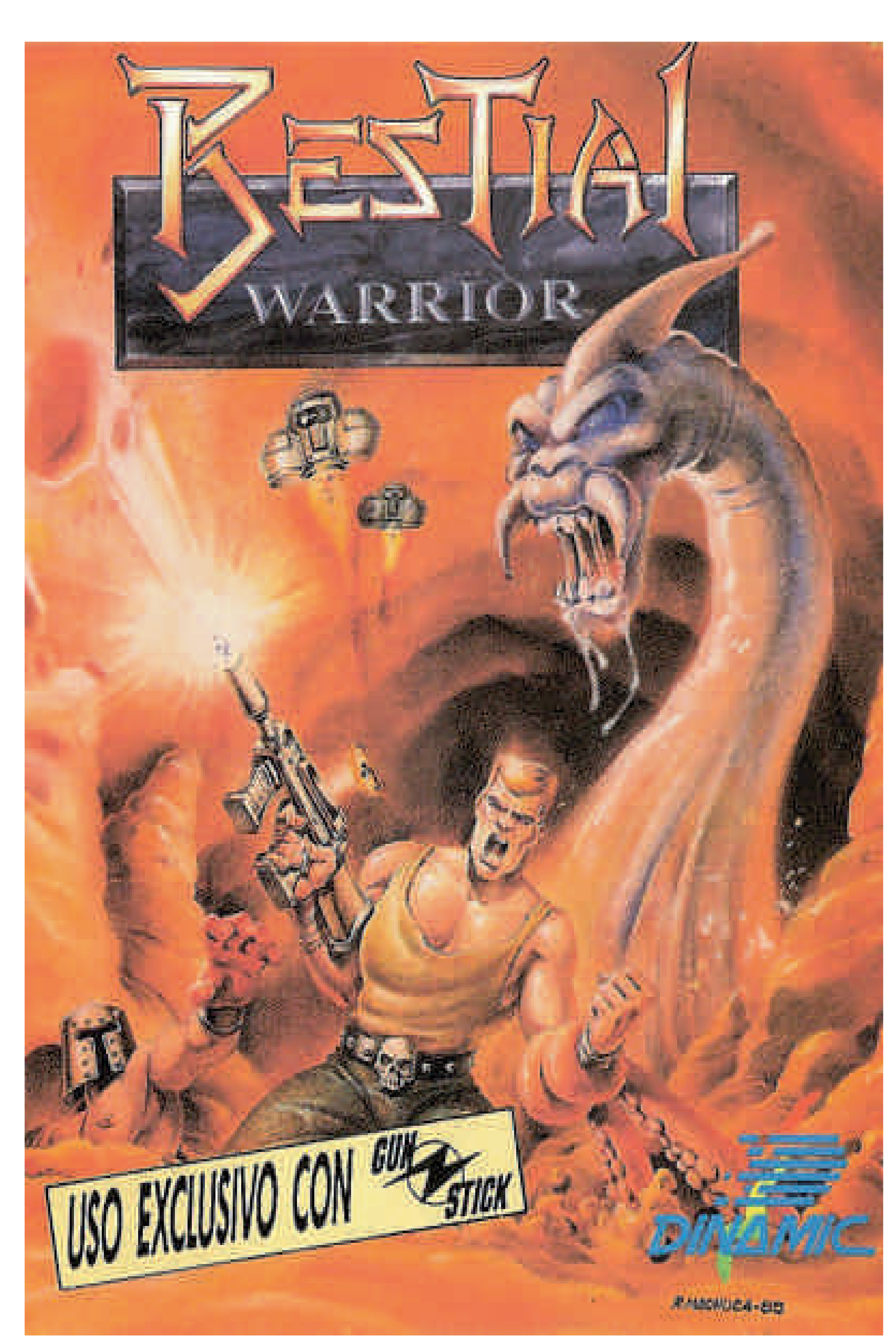
Существует самая большая на свете крепость Sagar стоящая в недоступном скалистом месте. Многие воины пытались покорить ее, но пропали без вести.
Вам предстоит управлять вооруженным до зубов воином по имени Крюгер, всем известным больше, как Bestial Warrior.

Его цель – собрать 3 части ужасного оружия - C70-Magnum.
В течении игры вы будете получать множество призов увеличивающих силу оружия или здоровья. Так же вам будут попадаться очень мощные БОССы, например Bartoks – для победы над которым понадобится очень много выстрелов.


AMSTRAD CPC

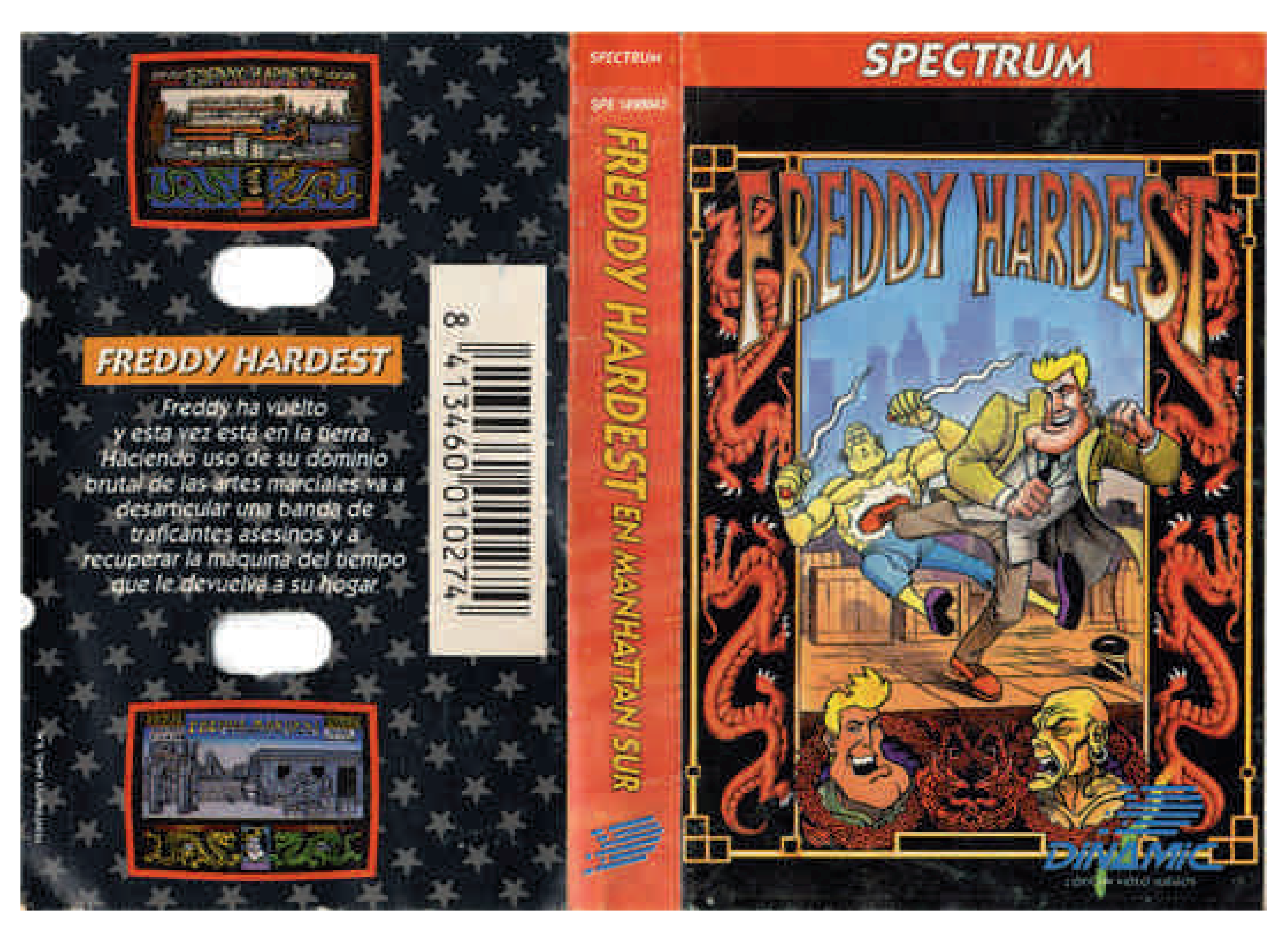

ZX SPECTRUM


MSX




AMSTRAD CPC

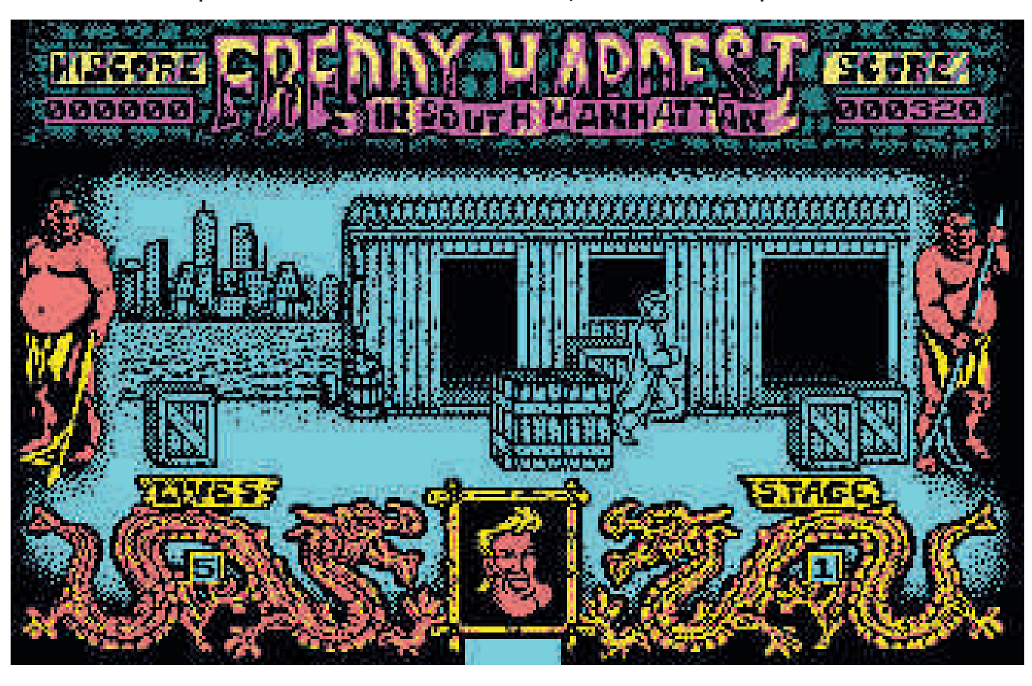
Bestial Warrior – типичный аркадный экшн со множеством игровых экранов на которых нас ждут яростные враги и различные предметы. Это пример качественной и добротно сделанной игры, которая к сожалению не дотягивает до заоблочной планки качества поднятой самой Dinamic. С другой стороны такое мнение не верно в отношении специальной версии
Bestial Warrior созданной для Gunstick (светового пистолета). В ней вы должны удачными выстрелами защищать Крюгера от многочисленных врагов.
Dinamic для этой игры выступает, как издатель, а игра принадлежит перу Zeus Soft.
В целом любители подобных игр от Bestial Warrior будут в восторге. А версия для Amstrad CPC как обычно более красочна.



FREDDY HARDEST 2

Фирма: Iron Byte, Dinamic (1989)
Жанр: стрелялка

Продолжение шедевра Dinamic - Freddy Hardest – ждали с огромным нетерпением, пораженные очарованием первой части. Freddy Hardest рассказывала о похождениях галактического плэйбоя на враждебной планете.



Создание продолжения культовой игры Dinamic почему то поручила уругвайской компании Iron Byte (ниже я постараюсь ответить на этот вопрос).

Убежав на украденном корабле с искусственного астероида Freddy пытался скрыться от погони, но Калдарцы почти настигли его. И единственный способ спастись – укрыться в другой эпохе.

Freddy обнаружил на борту древнюю пространственно-временную машину. Она еще работала, но имела страшный недостаток – невозможность предугадать куда она выбросит путешественника.

Так по воле случая Freddy телепортировался в старый добрый 20 век в Манхэттен – самое ужасное место на Земле (по мнению уругвайцев).

Стоило ему приземлиться в небольшом морском порту, как предприимчивые китайцы утащили его машину. Чтобы вернуть ее теперь прийдется пройти все зоны игры Freddy Hardest 2.

Путь пройдет по пяти зонам населенным агрессивными каратистами, некоторые из них владеют нунчаками. Бандиты вооружены бензопилами и ножами. Рабочие пытаються вас раздавить грузовыми карами и даже голодные взбешенные крысы норовят покусать.

Freddy Hardest 2 – очень активная игра буквально не дающая перевести дух. Я проходил ее версию для Commodore Amiga и это действительно было действо от которого нельзя было оторваться, даже секунда промедления приводила к фатальным последствиям – вас распиливали пилой или давили каром. Враги перли и сзади и спереди.

Сесть и сразу пройти игру было невозможно – она требовала практики. Но когда наконец вы находили свою машину времени – это было действительно здорово.

Freddy Hardest 2 имела изумительную быструю графику, колоритные задние фоны, но… Главная проблема была в том, что фанаты первой части ждали другого. Им хотелось получить продолжение космических приключений Freddy в глубинах космоса, а вместо этого предлагался, пусть и великолепный, клон After the War.

Как уже я говорил, за продолжение Freddy Hardest взялись уругвайцы IRON BYTE (Narco Police, Buggy Ranger).

Для многих игроков снова увидеть Freddy было достаточным, что бы проводить часы приклеенными к экрану. Но истинные фанаты были недовольны наблюдать космического героя в обычном урбанистическом bet'em-up. Я так же был недоволен продолжением и не спасала ни прекрасная графика, ни захватывающий геймплэй, так как ощущался недостаток оригинальности и адвенчурного стиля первой части.

Честно говоря, в Freddy Hardest 2 небыло ничего от первой части, кроме названия. Усугбляет это мнение и тот факт, что в Англии игра распространялась компанией Code Masters под названием - Guardian Angel.

Как Guardian Angel – это действительно совершенно бесподобный и колоритный бет'ем-ап. В качестве Freddy Hardest 2 игра вызывает разочарование, что и подтвердили весьма невысокие оценки прессы (чуть больше 60% по 100-бальной шкале). Вобщем то рассматривая все факты можно прийти

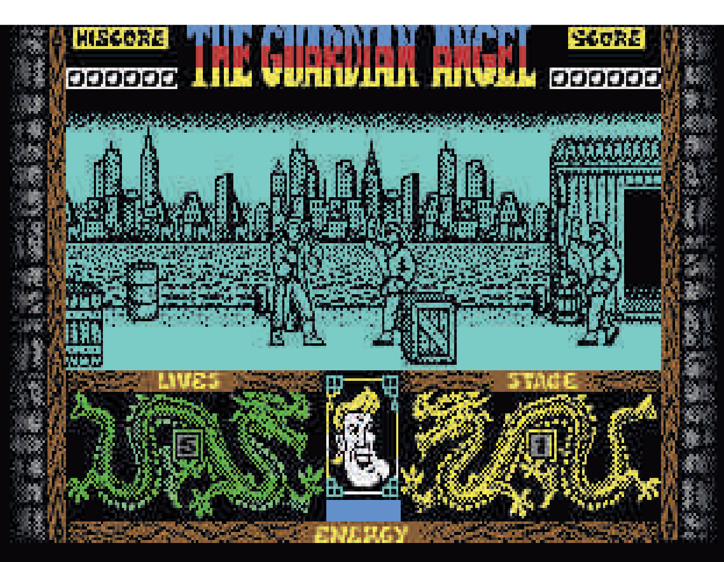




к мнению, что Guardian Angel была уже закончена Iron Byte, когда они предложили ее Dinamic для распространения. Dinamic вероятно решилась на стандартный маркетинговый ход прицепив легендарное название к совсем другой игре (что подтверждает ее иное название для европейского рынка).

Из этого следует, что к сожалению настоящего продолжение Freddy Hardest никогда небыло выпущено.





COSMIC SHERIFF

Фирма: Dinamic (1989)
Жанр: стрелялка

В 2023 году природные ископаемые стали добывать на одной из лун Юпитера. Но группа мятежников заложила 12 бомб способных уничтожить планету. Разобраться со всем этим поручено космическому шерифу – то есть вам.

Игра состоит из трех различных уровней на каждом из которых расположено по несколько бомб (две на первом, четыре на втором и шесть на третьем).

Вам придется управлять курсором и производить выстрелы в духе большинства игр для светового пистолета.

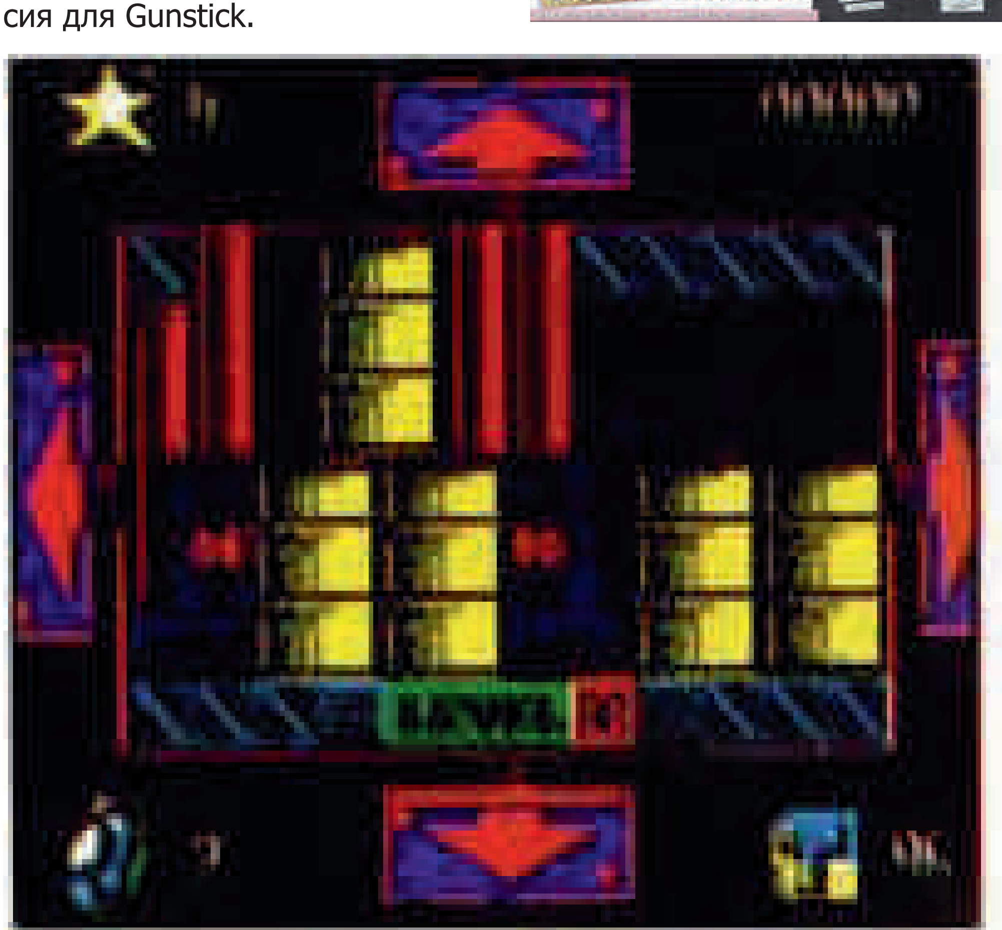
Стандартный подход спасает красивая добротная графика. Только обратите внимание – есть специальная версия для управления с клавиатуры и версия для Gunstick.

Все же главный плюс игры – это использование светового пистолета переносящего игрока на совсем иной уровень взаимодействия с игровой программой.

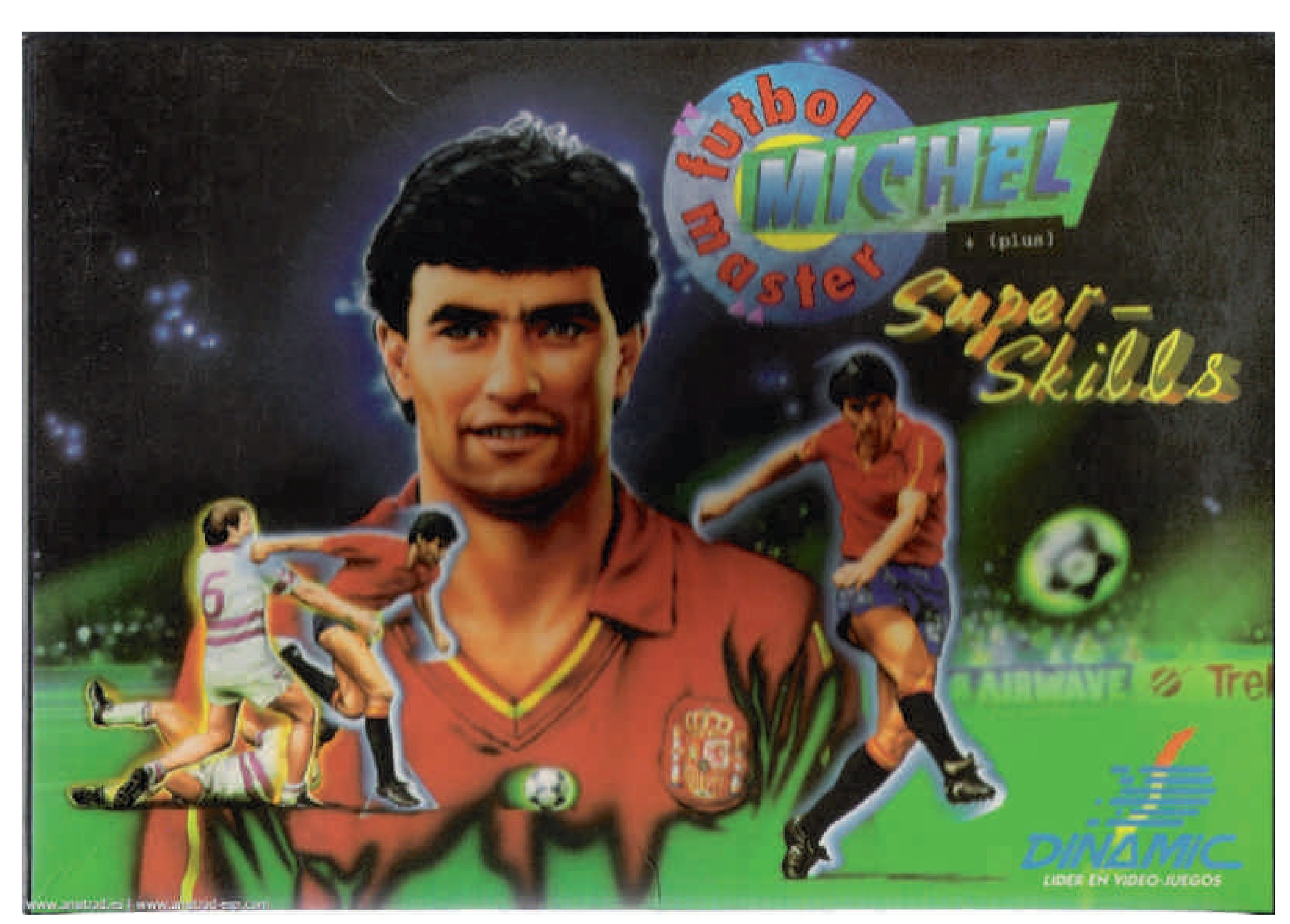
Игра вышла на ZX Spectrum, Amstrad, MSX и IBM PC. Версия для IBM PC использовала CGA-графику.











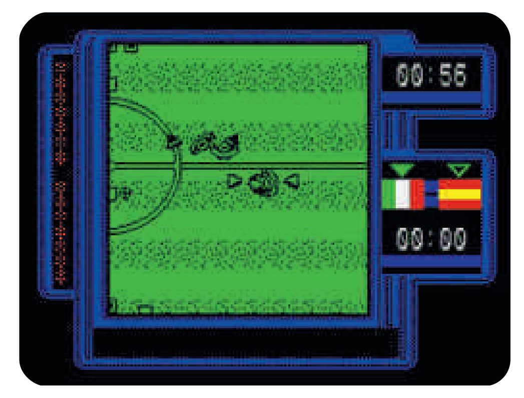
MICHEL FUTBOL MASTER

Фирма: Dinamic (1989)
Жанр: спорт

Michel Futbol Master – классический футбол на ZX Spectrum (так называемый сокер) и этим все сказано. Запустив игру с кассеты вы получаете увлекательную спортивную игру на экране телевизора практически сравнимую с настоящим футбольным матчем. Безусловно графика далека от фотореализма, но для ZX Spectrum она невероятно хороша. Мы видим сочное цветное изображение, множество футболистов на экране и ожесточенное спортивное соперничество, когда на поле творится настоящее шоу, участником которого вы являетесь. Вживание в игру происходит практически мгновенно. Сброс мяча и вот уже аша команда и команда противника устремляются к мячу, делают пассы, обыгрывают вас и ваших футболистов. Соперник приближается к воротам, удар… И вратарь ловко ловит мяч. Нажатием перепрограммируемых клавиш вы посылаете мяч мощным ударом подальше от ворот. В ту же секунду на миг застывшие игроки оживают и несутся за мячом. Стоит отметить, что игра очень и очень динамична и не боится большого количества игроков на экране. От части этого удалось добиться немного не честными действиями – окно в котором отображается поле мало. Основную его часть занимают бордюры пытающиеся отобразить табло со счетом и трибуны. Так же движения игроков и скроллинг самого поля лишены плавности, но в пылу матча этого совершенно не замечаешь. Да вообще редкая игра на машинке с 3,5 Мгц процессором способна так точно передать азарт и напор футбольного матча, как это делает Michel Futbol Master.







В игре был предусмотрен демо-режим, где вы могли в роли зрителя понаблюдать за соревнованиями. Игра была выпущена в 1989 году и ее создали Pedro Sudon, Javier Cubedo и Snatcho.

Впервые демо-версия Michel Futbol Master была выложена на кассету журнала MicroHobby (номер 192).

Свои версии этого футбольного симулятора получили платформы Amstrad CPC и MSX.

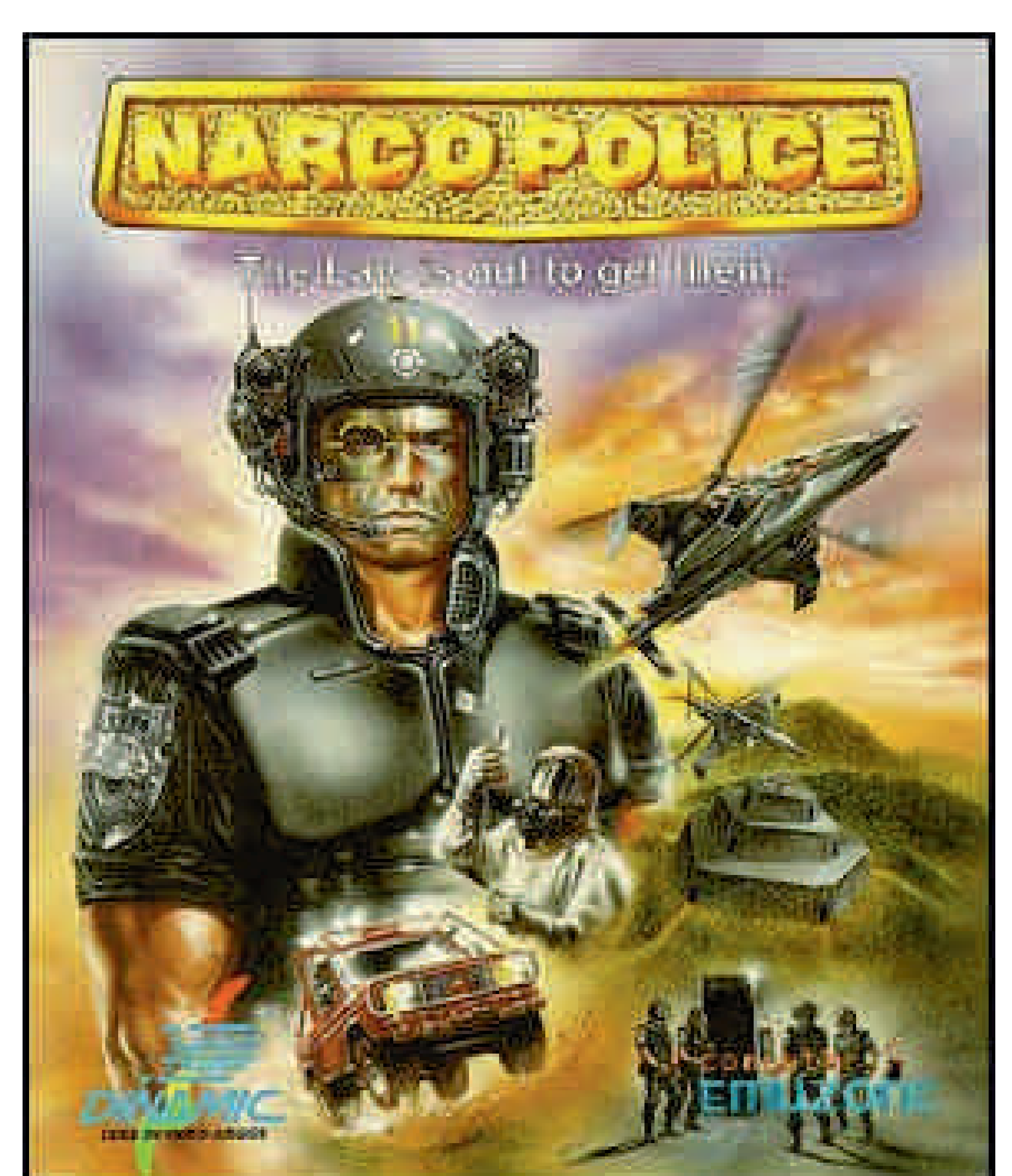
Amstrad CPC-версия стандартно была самой красивой и сочной благодаря очень высоким характеристикам подобных компьютеров - 8 Мгц процессор и прекрасная графическая система, в чем можно убедиться взглянув на соответствующие скриншоты.







В 1990 году Dinamic вместе с уругвайской (!) IRON BYTE взрывает мир феноменальным Narco police. Это не первая совместная работа, на их счету объединенные проекты - Buggy Ranger и Freddy Hardest in South Manhattan (он же Guardian Angel, он же Freddy Hardest 2).





NARCO POLICE

Фирма: Dinamic & Iron Byte (1990)
Жанр: тактический экшен

В 1990 году Narco Police вышла на подавляющее количество платформ включая ATARI ST, AMIGA и IBM PC.

Как несложно догадаться смысл игры будет заключаться в уничтожении колумбийского наркокартеля.

Картель базируется на маленьком островке в недрах которого скрыт огромный комплекс битком набитый охраной.

В игре необходимо управлять тремя группами полицейских. В каждую входит 5 человек. Для начала следует выбрать метод проникновения в комплекс – на выбор дается 5 вариантов.

После этого игра перенесет вас на экран команды, где нужно выбрать боеприпасы (взрывчатые пули, ракеты) и оружие для боя.

В игре предоставляется вид из за спины команды. Вас будет атаковать множество врагов появляясь из глубин пещер. Встречающиеся на пути двери можно снести ракетами или шквальным огнем из пулеметов. Пройдя отрезок пути оной командой вы можете переключиться на другую.

В игре две фазу и вторая по настоящему сложна.

Narco Police – одна из самых совершенных программ, объединяющая в равных долях стратегию и экшен. Графически игра действительно великолепна и она лучшее, что можно найти на 16-битных домашних компьютерах. Разумеется версии для Amiga и IBM PC однозначно рекомендуются к прохождению.

Narco Police была одной из последних и самых восхитительных игр выпущенных Dinamic (сама игра – создание уругвайской IRON BYTE (Freddy Hardest in South Manhattan)) перед свои банкротством (к счастью позже она возродилась как Dinamic Multimedia).

Игра реализовывала вид из за спины в псевдотрехмерном пространстве и как понимаете, версии для разных платформ сильно различались. 8-битные версии даже используя все особенности систем (это не относится к версии для Commodore 64, которая мощь машины просто не реализовала) на которых они работали – притормаживали, что и не удивительно.



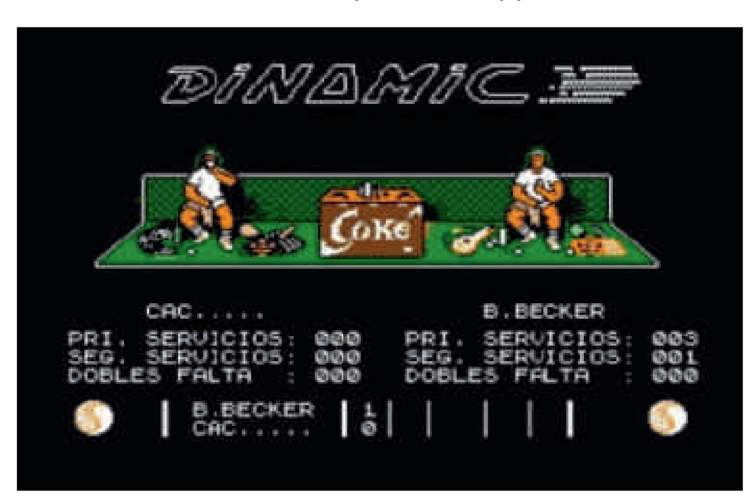


SIMULADOR PROFESIONAL DE TENIS

Фирма: Dinamic (1990)
Жанр: спорт

В 1990 году компания Dinamic выпускает игру — симулятор тениса, которая получила 91 балл в ревью опубликованном в журнале Micro Hobby.

Simulador Profesional de Tenis создала для Dinamic компания Alucine Software (Francisco Javier Perez Aguilera, Ricardo Perez Aguilera, Armando Garcia).



Игра начинается отличной музыкой (только для версии Spectrum 128K) и создает прекрасное настроение . Разумеется специальные версии игр с музыкальным оформлением всегда были прекрасным поводом для покупки 128 килобайтной домашней машинки. Я так же одно время мечтал приобрести спектрум со 128 килобайтами (в то время у меня была 48K машина).



Самое приятное, что музыка присутствует и во время игры.

В принципе — это обычный теннис, но с довольно хорошей графикой. Вы участвуете в чемпионате и должны во чтобы то не стало выиграть. Против вас выступает компьютерный оппонент, который довольно неплохо играет и вам придется серьезно потрудиться, чтобы одолеть его.

В игре плавная анимация, теннисисты могут перемещаться по полю различной походкой и прыжками — все это прекрасно анимировано. Конечно это не уровень легендарных шедевров в анимации, как Tirnanog, но все довольно мило.

Вы можете в игре выбрать управление. Предлагается две заданные раскладки клавиатуры, обе из которых не очень стандартны. Для первого игрока, например она — QAZXC . К счастью вы можете переназначить управление. Так же вы можете выбрать не только клавиатуру для управления, но и джойстик.



В игре также забавно присутствует возможность выбрать кроссовки и ракетки из предложенных. Каждые обладают особыми характеристиками и от этого зависит манера вашей игры.

Сам процесс игры состоит в следующем, вы можете управлять курсором, который показывает куда примерно полетит мяч. Сам мяч летит просто здорово, повышая и понижая траекторию, отскакивая от поля. То есть все воссоздано так, как это мы видим в жизни.

Во время игры вы можете менять стороны на которых играете.

В целом игра довольно активна и увлекательна.

Simulador Profesional de Tenis вышел на нескольких платформах - ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX . Так же игра посетила и 16-битные системы, где графически была просто невероятна.



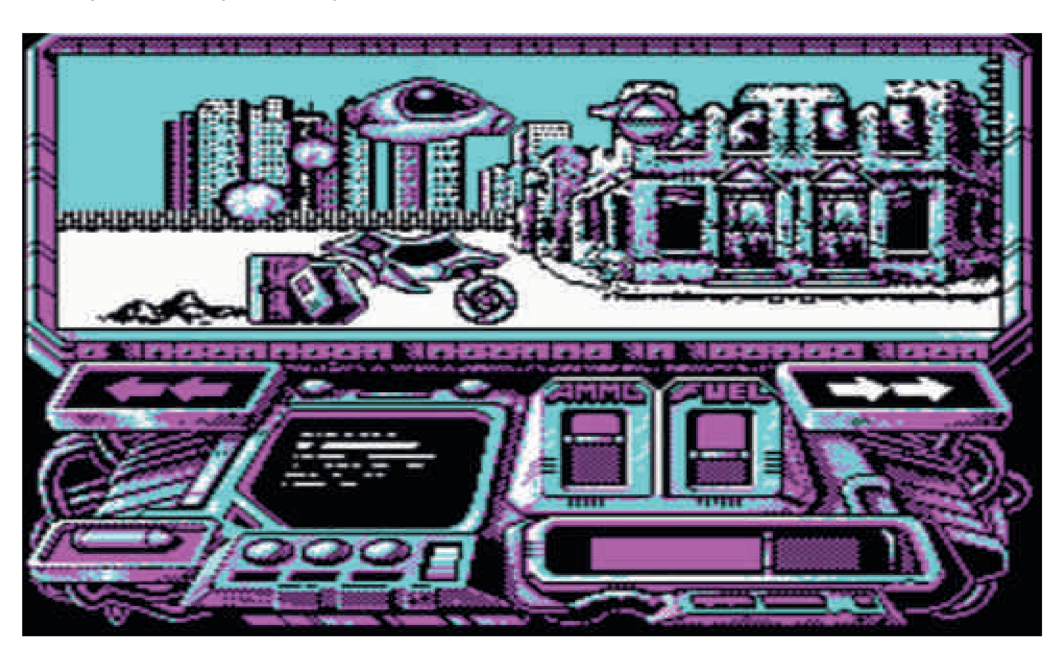




BUGGY RANGER

Фирма: Dinamic & Iron Byte (1990)
Жанр: стрелялка

Если посмотреть на первые игры Dinamic – Saimazoom, Babaliba или Army Moves – они были с восторгом приняты игроками. Но спустя какое то время вышли - Navy Moves, A.M.C., Capitán Trueno и техническая разница между этими играми и прошлыми со стандартами принятыми приемлемыми в 1986 – выглядит крайне странно. С другой - Buggy Ranger если не принимать во внимание год выхода – совсем не плох. Ну и выход новой игры для 8-битных компьютеров в 1990 году



Скриншот снят с IBM PC-версии. Графический адаптер CGA имеет довольно специфические цвета, которые сложно спутать с чем либо.

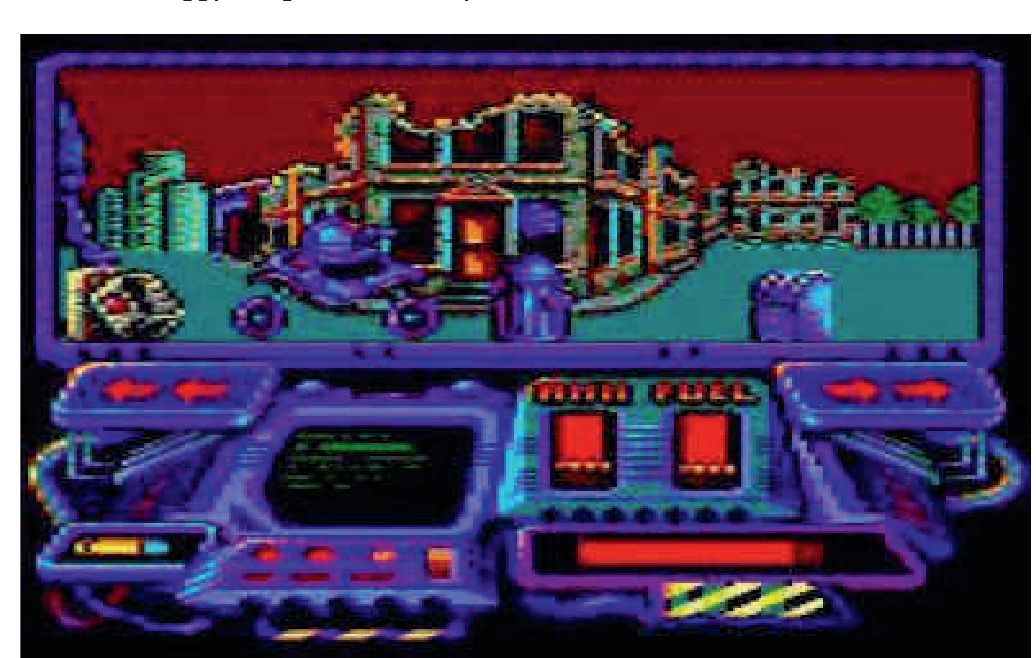
просто бездонна, так как за это время Dinamic многому научилась.

Что же касается по крайней мере графических отличий между Army Moves и Buggy Ranger, то они почти не заметны несмотря на такой промежуток времени между их выходом на рынок.

С одной стороны выход игры подобной Buggy Ranger в 1990 году вполне окупал недостаточное качество игры, так как являлся уже редкостью.

Следует отметить некоторую медлительность игрового процесса.

Графика в версии для Amstrad CPC как всегда была более красочной, но в целом Buggy Ranger уже был не в состоянии завоевать любовь игроков.





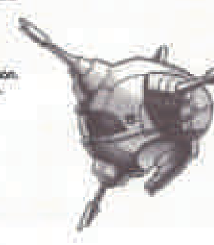
Версия для Amstrad CPC была как обычно у Dinamic значительно более красочной. Что и не удивительно - прекрасная графическая система Amstrad позволяла изобразить мир Buggy Rangers во всех красках, а мощный центральный процессор на 8 Мгц давал возможность программистам развернуться на все 100 процентов.







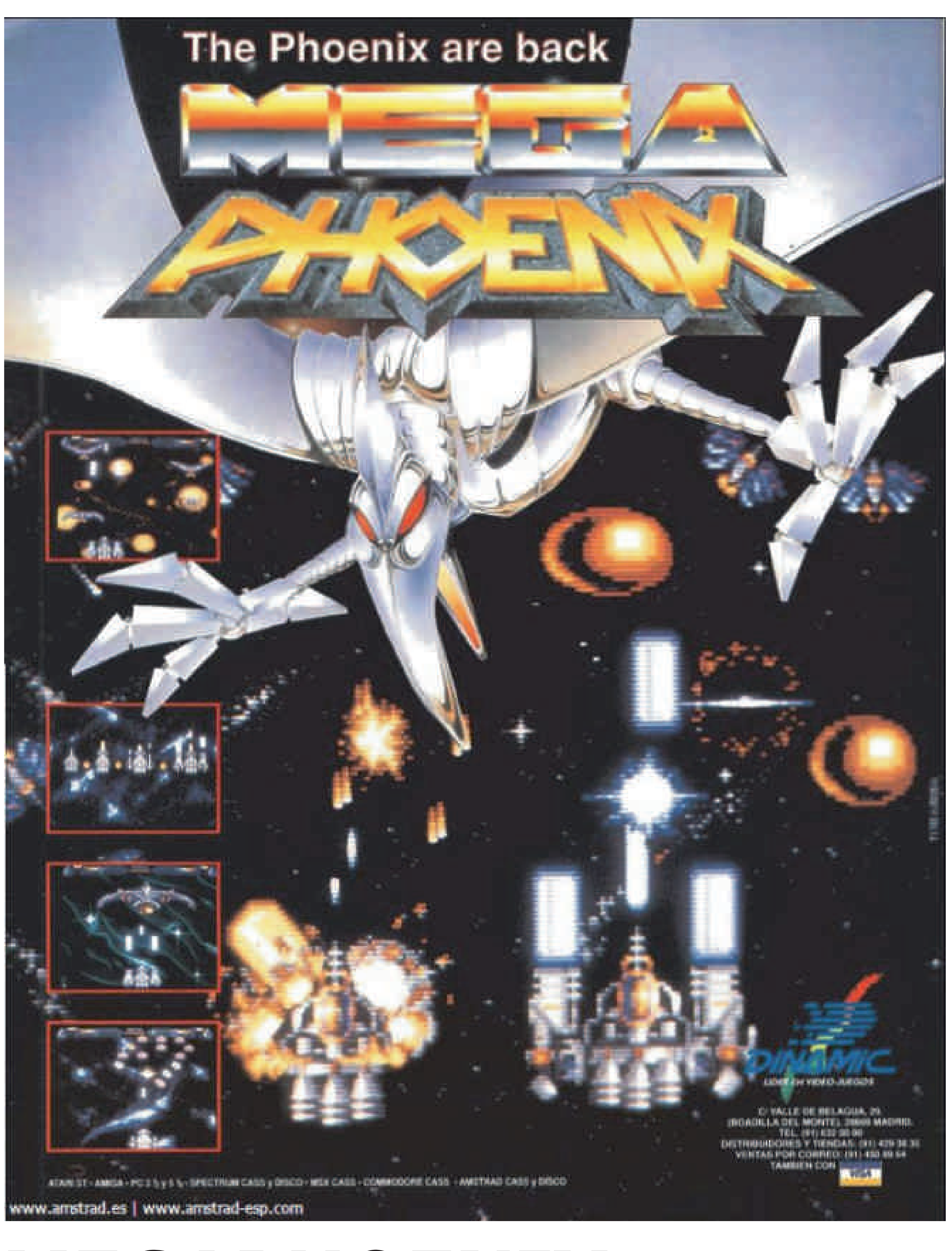






1991

Как несложно заметить к 1991 году количество игр выпускаемых компанией Dinamic существенно уменьшается - главная причина - рост популярности 16-битных игровых систем задающих новые стандарты качества. Dinamic способна держать и эту планку, но безусловно это требует существенно больших усилий, чем ранее. Именно в 1991 году компания снова всех удивит выпустив феноменальную стрелялку Megaphoenix получившую практически культовый статус. По совершенно непонятным причинам самая лучшая версия достанется Atari ST. ST безусловно очень популярный компьютер и в первые годы своей жизни он существенно теснил конкурента и практически более совершенную модель самого же себя - Commodore AMIGA (Atari одалживала разработчика 500 000 долларов на 1 месяц, за что получила на руки спецификации AMIGA и право использовать некоторые технически решения), у которой в то время был очень существенный процент брака в производстве, а суперпроцессоры программисты еще не освоили для использования в играх. Но в 1991 году уже ощущалась довольно сильная разница в качестве игр между Atari ST и Commodore AMIGA в безоговорочную пользу последней. Именно ее копер и блитер (блитер опционально мог быть установлен и в Atari ST), а так же прекрасная 4-канальная стерео-система позволяли насытить игры невероятными спецэффектами и графикой, достаточно вспомнить Stardust (секретные уровни), Lion Heart или Brion the Lion. Поэтому невероятное превосходство в графике и геймплее Atari ST-версии Megaphoenix от Dinamic достойно удивления.



MEGAPHOENIX

Фирма: Dinamic (1991)
Жанр: стрелялка

В 1991 году Dinamic смог снова потрясти игровой мир игрой, ставшей культовой в Испании – Megaphoenix.

Игра представляет из себя ураганную космическую стрелялку состоящую из 6 фаз.

Две первые фазы копируют известную игру Galaxians.

Корабль должен отстреливать в космосе ряды различных космических животных сбрасывающих на вас бомбы.

В третьей и четвертой фазах вид меняется – появляются яйца, которые если не уничтожить, лопаются и из них вылупляются гигантские птицы.

В пятой - появляется огромная металлическая птица Мегафеникс, которая летает над экраном бросая гигантские яйца.

В конце 6-ой фазы вы встречаете главного врага – гигантский космический корабль –





единственный способ разрушить его - ослабить защитное поле.

Вобщем то это одна из тех колоритных игр, которые после прохождения невозможно забыть.

Я играл в нее довольно много и поверьте, то что Мегафеникс – шедевр - понятно буквально сразу.

Megaphoenix совершенно невероятна. Начиная с графического оформления и завершая музыкальными темами (да, на Amiga, на Amiga).

Учитывая выход Megaphoenix - это был мощный удар по рынку играми старой школы, в нем объединили свои силы лучшие команды – шедевральная Zigurat, потрясающая Opera Soft и бесподобная Dinamic – выпустив целый ряд хитов с версиями для отмирающих 8-битных систем.

Это было время, когда требовалось сосредоточиться на 16/32-битных системах.

Dinamic пошла в атаку сразу с 7 направлений: ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC, COMMODORE64, MSX, ATARI ST, AMIGA и IBM PC.

Этот подход к сожалению не оправдал себя и Dinamic обанкротившись преобразовалась в Dinamic Multimedia (успев все же выпустить в следующем году 1 игру).

Относительно версий Megaphoenix – приготовьтесь услышать невероятное – версия для Atari ST графически превзошла даже Amiga (у последней по прежнему был лучший звук).

Игры от Dinamic в принципе довольно быстро нашли свое графическое лицо и в Мегафениксе можно было видеть лучшую графику на тот момент от этой компании. Действительно впечатляет появление огромной птицы в игре и благодаря тому, что геймплей имеет совершенно нереальную притягательность, все это создает колоритную атмосферу в которую хочется окунуться с головой и не отрываться от монитора до самого конца игры.

Игра не была легкой, но хваленной динамиковской хардкорности здесь тоже не наблюдалось. И в принципе это было хорошо.

Восьмибитные же версии были по своему красивы, но их не возможно было сравнивать с 16-битными.

Летающие яйца, как можно быстрее нужно превратить в омлет горячим лазером. Только торопитесь, иначе из них вылупятся орлы и попытаются сделать омлет уже из вас.



Корабль. Космический. Первого класса. Хрясь. И пополам. Хрясь. И пополам.

Это битва с первым космическим кораблем - Мегафениксом. Для удачной победы над ним надо точнехонько попасть ему в... В опу. Тогда Феникс делает круглые глаза и шарахается в сторону.

Это не руки - крылья.



Ниже скриншот из версии для Commodore AMIGA. Все остальные сняты с Atari ST.







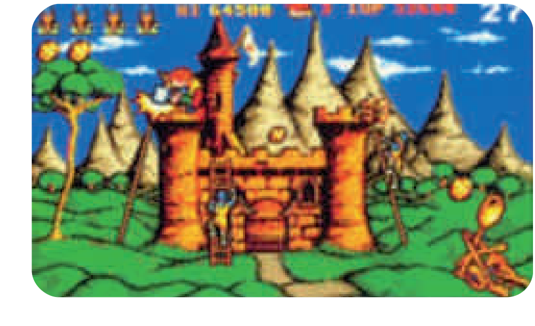
БОСС!!! БОСС!!! Всего лишь первый, но какой огромный. Победить его довольно сложно. Из рук вылетают лазеры, а спереди ходят турели непрерывно заливая вас огнем.

HAMMER BOY

Фирма: Dinamic (1991)
Жанр: аркада

Hammer Boy выпущенная в 1991 году имела самое качественное воплощение конечно же на 16-битных системах, типа Atari ST.

В ее создании принимали участие самые легендарные представители Dinamic - Javier Cubedo и Snatcho, а также Jose Antonio Martin Tello, True Emotions.



Игра встречала игрока отличной цифровой музыкой.

В целом – это аркадная забава с примитивным смыслом. Вам необ-



ходимо защитить форт. Это выглядит следующим образом. Вы стоите на верху стены. За стеной находится вышка с вашим флагом. Противники пытаются перелезть через стену, а вы должны по самари-



тянски добро улыбаясь, скидывать их с большой высоту. У оппонентов есть группа поддержки жизнерадостно закидывающая бутылками с зажигательной смесью. Анимация врагов довольно неплоха, но вот у самого Хаммер Боя, то есть мальчика с кувалдой – ее нет. Нажимая клавишу вы вдруг видите, что мальчик исчезает в одном месте и появляется на довольно большом расстоянии от прежнего. Что то подобное тетрису в манере управления. Да, разумеется, мальчик как следует из его имени держит в руках кувалду, которой и бьет соперников по головам.

Если же врагу удалось перелезть через забор, то через определенное время он залезает на вышку и сжигает ваш флаг. Три таких проигрыша и вы награждаетесь превосход-



ным геймовером.

Помимо начального форта какой то индейской резервации вы побываете защитником парусного фрегата, замка и даже лунной станции.



В игре красочная яркая графика и отличная музыка, что вызывает дополнительные положительные эмоции.

В Hammer Boy управление можно было выбирать и переназначить клавиши по умолчанию.

Я бы не сказал, что игра представляет собой шедевр из за свой простоты, но именно такие элементарные правила могут увлечь игрока, который пока только начал свое знакомство с компьютером или просто не любит сложные игры.

Hammer Boy – чистая аркада без всяких претензий. Этим она и хороша.





КРАТКАЯ ИСТОРИЯ

DINAMIC

ПОД ИНЫМ УГЛОМ

В 1986 году братьями Ignacio Ruiz Tejedor, Victor Ruiz Tejedor и Pablo Ruiz Tejedor была основана компания по созданию и издательству игр - Microdigital Soft.

Так как под названием Dinamic с 1984 года братья уже выпускали игры продавая их по почте, то довольно быстро для издательской деятельности снова стало использоваться название Dinamic Software.

Компания сделала довольно мощный шаг распространяя игры Yenght, Mapsnatch, Babaliba,Video Olympics, Saimazoom.

Английская компания Gremlin Graphics в 1985 году приобрела у Dinamic лицензию на выпуск новых игр Rocco и Abu Simbel Profanation за пределами Испании.

Dinamic начинает сотрудничать с компанией Codemasters (игра Vampire).

С 1987 года Dinamic сотрудничает с одной из самых успешных компаний Ocean издавая через них, вне Испании, такие прекрасные игры, как Army Moves, Game Over и Freddy Hardest.

В этом же, 1987 году Dinamic Software выпускают одну из самых своих коммерчески успешных игр - Basket Master. Игра представляла собой баскетбол и была продана рекордным в Испании тиражом 900000 копий, став самой продаваемой игрой всех времен в Испании. Правда вскоре это достижение побила компания Topo Soft (Lorna и другие игры) выпустив великолепный футбольный симулятор - Emilio Butragueno Futbol.

По истечении годового срока контракта с Ocean, Dinamic заключает контракт с Electronic Arts.

EA издают превосходные "динамиковские" тайтлы Game Over II, Navy Moves, Aspar GP Master и After the War.

В 1990 году в Испании происходит кризис в сфере программного обеспечения , что наносит Dinamic сокрушительный удар. Количество выпускаемых игр резко сокращается.

Narco Police 1990 года является последней игрой, которую разрабатывала непосредственно внутренняя студия программистов Dinamic совместно с Iron Byte. Последующие игры создавались от начала и до конца дружественными командами Zeus Software, Iron Byte, Creepsoft издаваясь под крылом Dinamic.

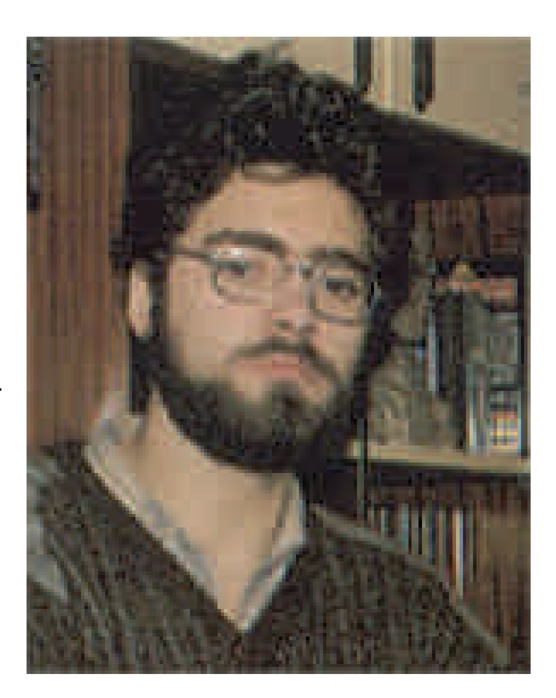
В условиях финансового кризиса Dinamic фокусируется только на высококлассных проектах и все силы вкладывает в 16-битное направление выпуская шедевральную и невероятно красивую игру Risky Woods.

В 1992 году компания Dinamic распускает своих сотрудников, но вскоре силами издательского дома Hobby Press возрождается под именем Dinamic Multimedia, S.A. Но ее продукция начинает резко контрастировать с прежней - на выбор, помня необычайный успех Basket Master, только спортивные серии PC Futbol и PC Basket. Так же происходит фантастическое возрождение умершего проекта Arctic Moves.

Dinamic Multimedia продолжает выпускать игры многих сторонних испанских компаний.

Но к сожалению и второе рождение компании не смогло исправить положение вещей. Шел 2000 год, в мире все надежды были обращены на интернет и сетевые игры. Dinamic была в числе тех, кто считал, что за сетевыми играми будущее и очень много средств вложил на создание своей сетевой MMORPG игры Prision La, коммерческая неудача которой способствовала краху компании. В 2001 году было объявлено, что Dinamic Multimedia, в которой на тот момент трудились 55 сотрудников, закрыта.

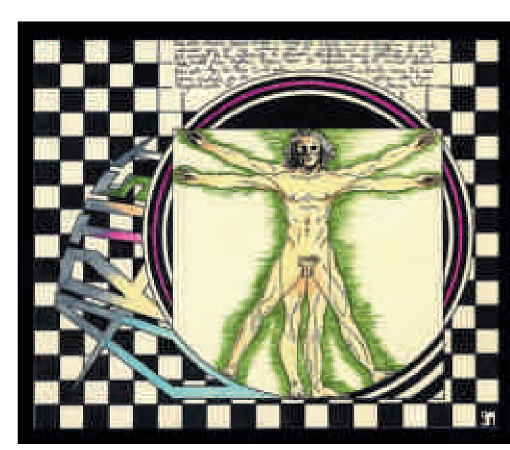
Из этого краткого обзора видно, что уже с 1990 года Dinamic практически не создавала игр,а то превосходное "динамиковское" качество, сравнимое с мировыми колоссами вроде Ocean или Ultimate, что игроки привыкли ожидать от компании обеспечивали сторонние команды вроде Zeus Software и Creepsoft. Следовательно при уменьшившемся объеме распространяемых игр уменьшался в геометрической прогрессии и доход получаемый компанией. В этот период в Dinamic были жалобы от программистов на задержку или не выплату заработной платы, что довольно сильно может влиять на конечный результат создаваемого продукта. В общем то вот так печально и завершилась эта история, но братья Руиз к тому моменту успели покинуть Dinamic Software найдя пристанище в FX Interactive. Или в новой "Dinamic"?



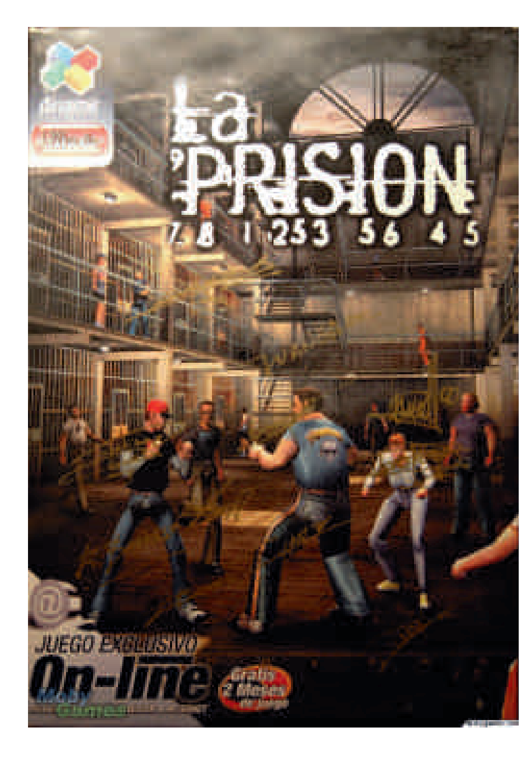
Victor Ruiz Tejedor



Ignacio Ruiz Tejedor (Snatcho)



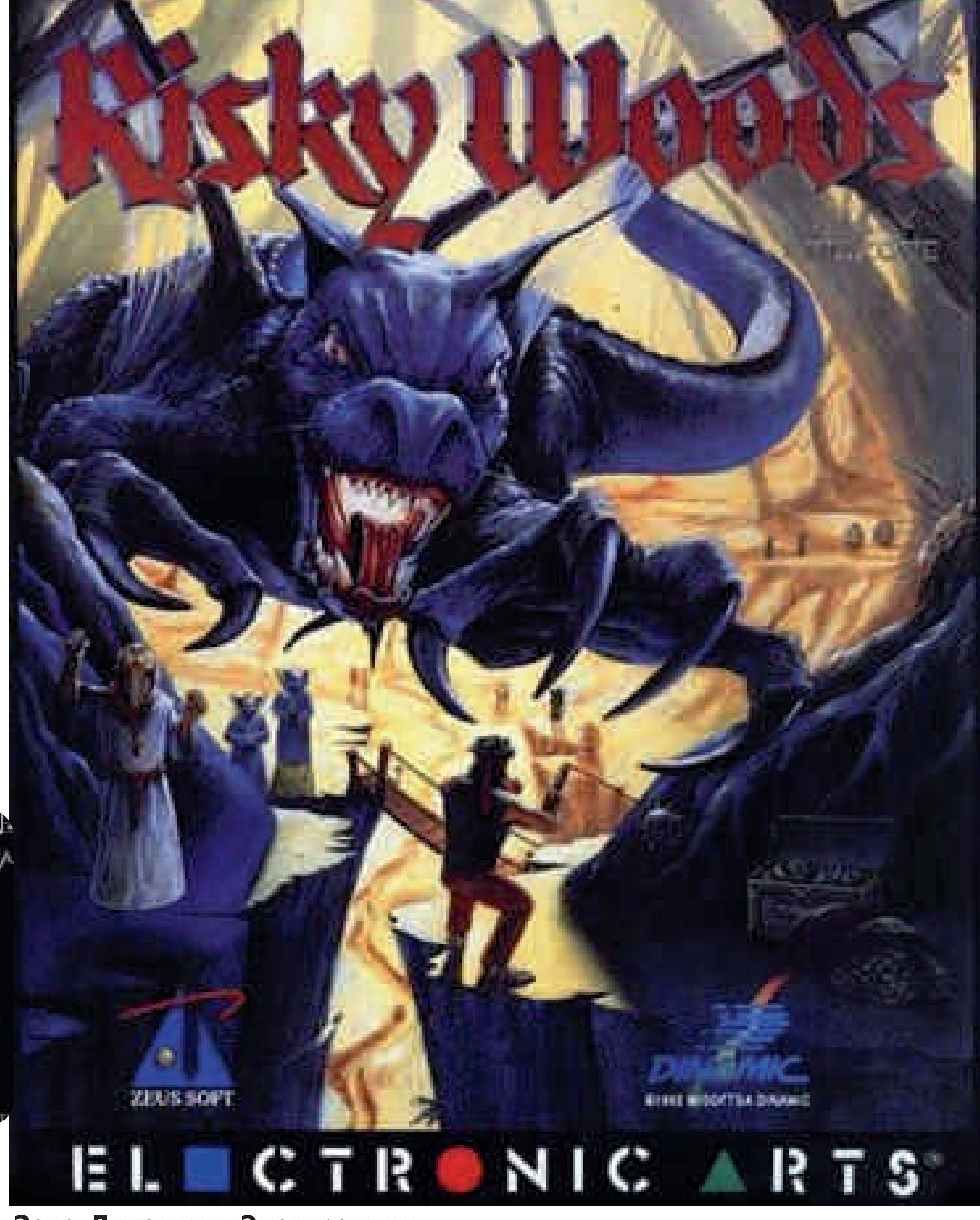
Artist - одна из первых и успешных программ Dinamic.



Именно эта игра способствовала краху Dinamic на ряду с другими факторами.

В 1992 году Dinamic начинает уходить с рынка 8-битных компьютеров в виду их естественного отмирания (в нашей стране как раз только начинается их расцвет).

Новый шедевр - Risky Woods выходит только для ATARI ST, AMIGA, PC и SEGA MEGADRIVE. Он устанавливает новую планку качества для игр подобного плана. Но к сожалению - это уже лебединая песня Dinamic. В этом году Dinamic не станет.



Зевс, Динамик и Электроники.

RISKY WOODS

Фирма: Dinamic & ZEUS Software (1992)
Жанр: платформер

Risky Woods, созданная Dinamic совместно с хорошо знакомыми им ZEUS SOFTWARE необычайно красива. Она представляет собой отшлифованную до блеска графику, превосходную музыку и все это - смесь платформера с элементами экшена растянувшегося на долгие 12 уровней. В каждом уровне свои персонажи, а в конце – мощные супермонстры.

Обзор этой игры впервые появился в прессе еще в конце 1991 года, но вышла игра только во второй половине 1992-го – все это время было брошено на совершенствование всех аспектов игры и следует сказать, что это действительно неповторимый по своему очарованию шедевр.

Игра использует необычно большие размеры спрайтов, что несколько непривычно в играх подобного типа. Добавьте к этому параллаксный скроллинг и великолепную 32-цветную графику.

Вам будут противостоять многочисленные враги – скелеты, летающие демоны, драконы и тд. Так же не забывайте об ограниченном времени, данном на прохождение уровня и разных бонусах – иногда необычных (перевернутый экран).

Главной целью игры является оживление окаменевших проклятием людей путем нахождения специального амулета в форме глаза и его применения на камне.

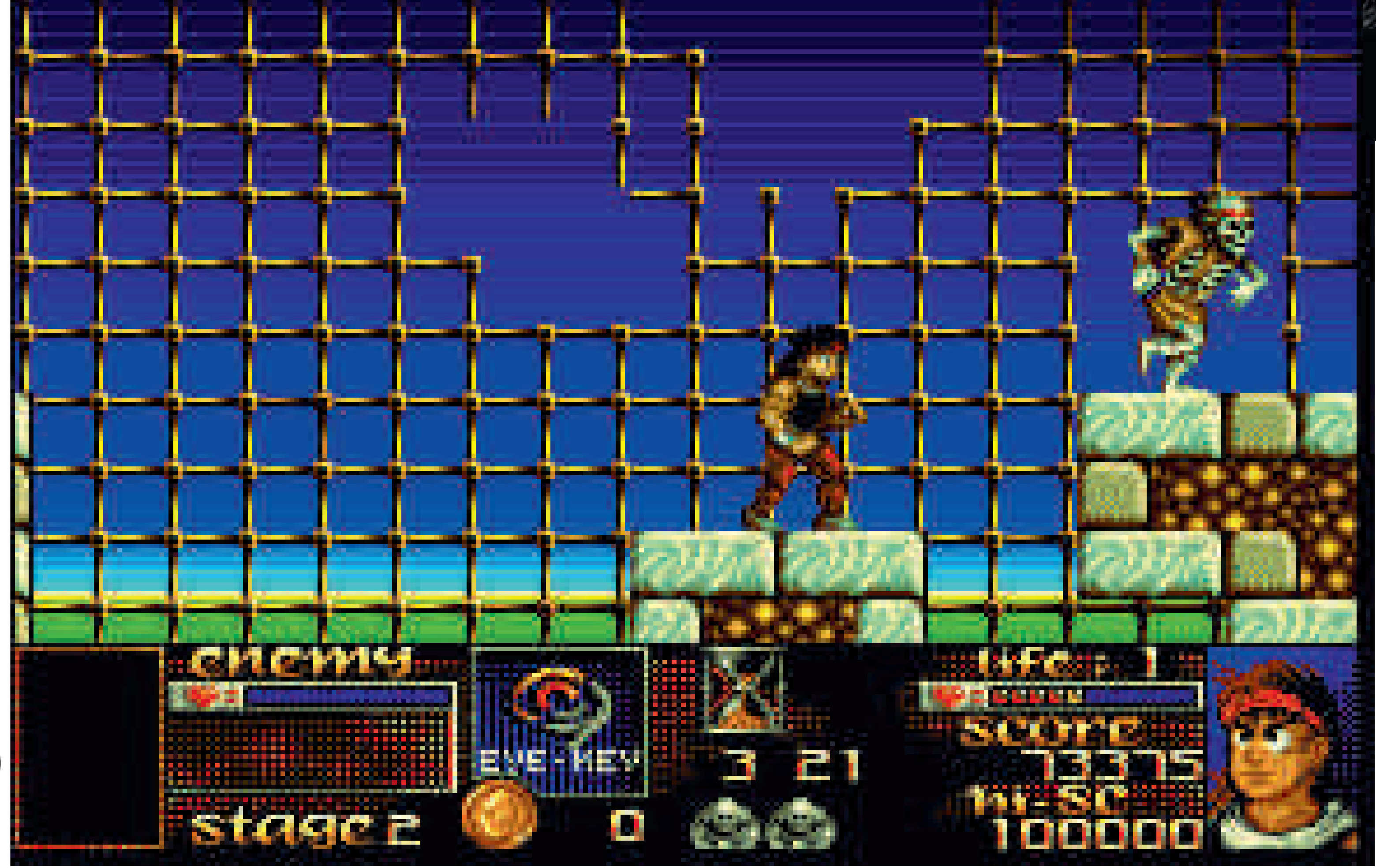
Risky Woods представляет игру с прекрасными игровыми качествами и графикой.

Risky Woods активно рекламировалась и действительно оправдывала все ожидания игроков.

Но эта игра стала послед-



Карта мира, где предстоит путешествовать Risky.



Можно сказать - последний шедевр компании Dinamic, практически создавшей целую отрасль по созданию фирменных "испанских игр". Правительство Испании даже награждало компанию за выдающиеся заслуги. Risky Woods - эталон платформенных испанских игр, поразивший всех своим высочайшим качеством. Прекрасная графика и отличная музыка с некоторыми вариациями для разных платформ. Скриншот с Atari ST.

Посмотрите какие замечательные копер-эффекты на заднем плане в версии для компьютера Atari ST! Не забывайте, что игра активно использует паралаксный скроллинг и очень большие спрайты персонажей. Новые 16-битные технологии действительно дали возможность показать Dinamic все, на что она способна.



ней игрой выпущенной Dinamic.

Вскоре после выхода Risky Woods, во второй половине 1992 года мадридская Dinamic обанкротилась. Позже она возродилась в лице Dinamic Multimedia, но уже без братьев Ruiz, которые руководили многими игровыми проектами в классической Dinamic.

Я играл в версию для Atari ST и она не давала мне оторваться от экрана, даже чтобы поесть. Это была действительно классная игра с очень плавной, красивой графикой. Музыка на 100% поддерживала действие.

Так же я играл в Risky Woods на IBM PC. Там графика была еще более совершенна, щеголяя 256 цветами (VGA), но что-то случилось с игровым процессом, плавностью и размерами фигур. И все же эта версия достаточно сильно поразила меня. Таких красивых игр под DOS было крайне мало.

Версия для AMIGA вероятно являлась совершенством, используя эффекты спецпроцессора, большее число музыкальных тем и паралаксный скроллинг.

Версия для Megadrive сильно отличалась от оригинала и была запрограммирована не испанцами.



А это скриншот из версии для Commodore AMIGA. Здесь безусловно все еще серьезнее - вместо копер-эффектов - безумно мощный паралаксный скроллинг грозового неба и великолепный саундтрек..



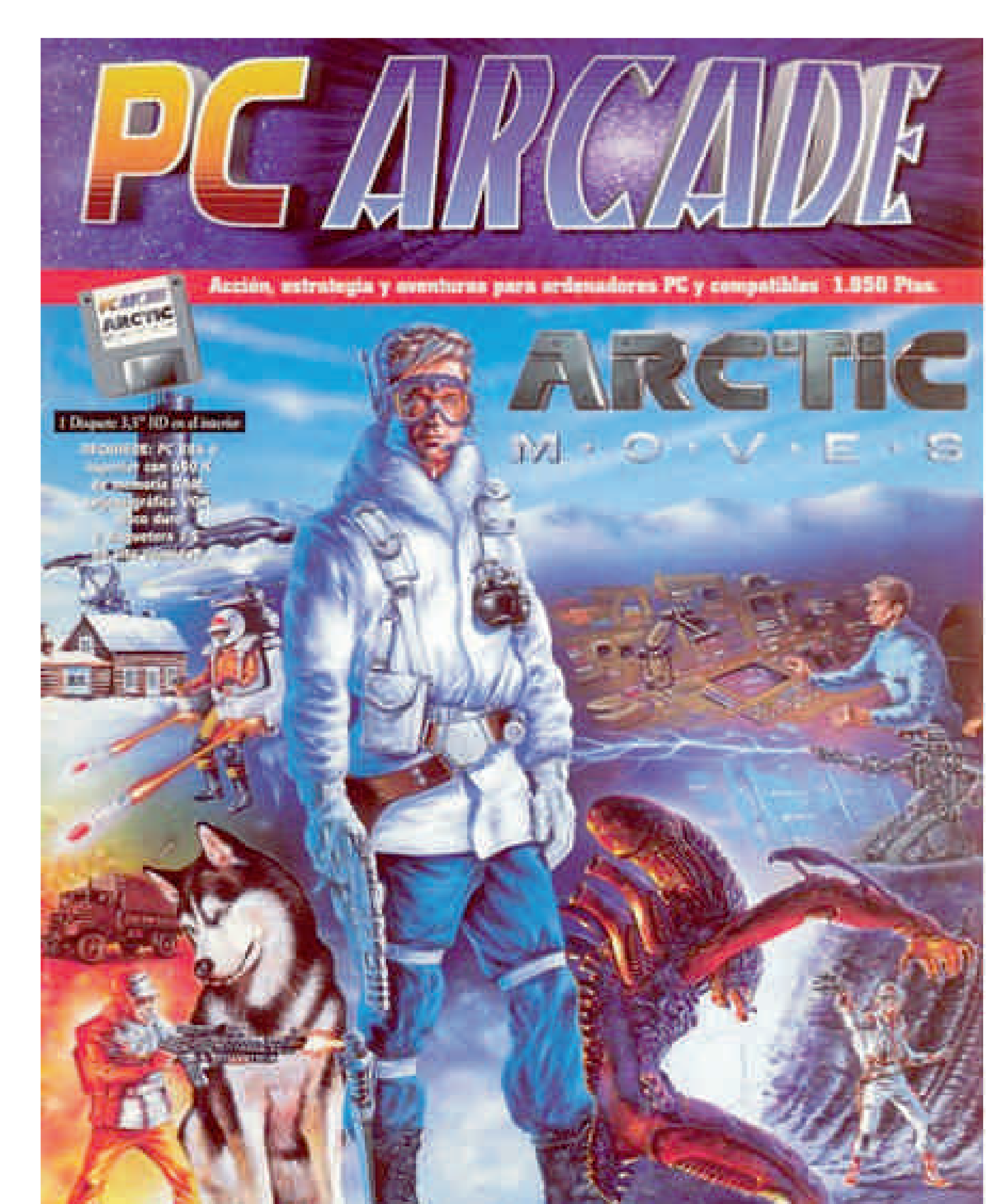






В разработке у Dinamic на тот момент находилась так же игра Arctic Moves, продолжение знаменитой серии Army Moves и Navy Moves, которая должна была произвести настоящий фурор. Но вероятно никто не ожидал, что надпись в Risky Woods - GAME OVER - будет означать не только конец игры, но и всей Dinamic!

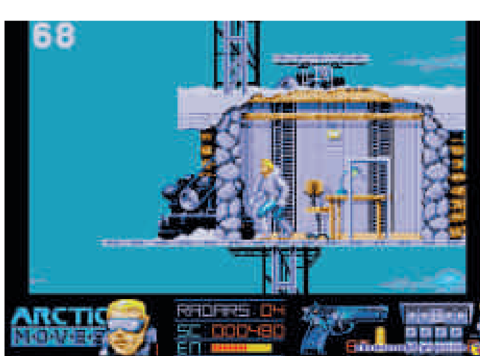


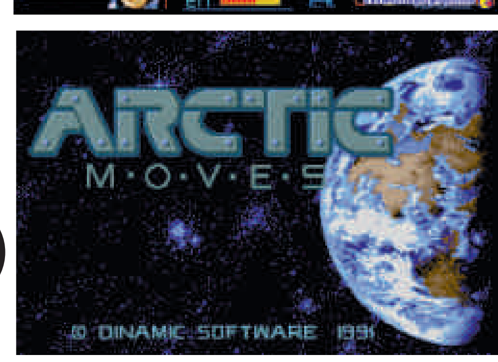


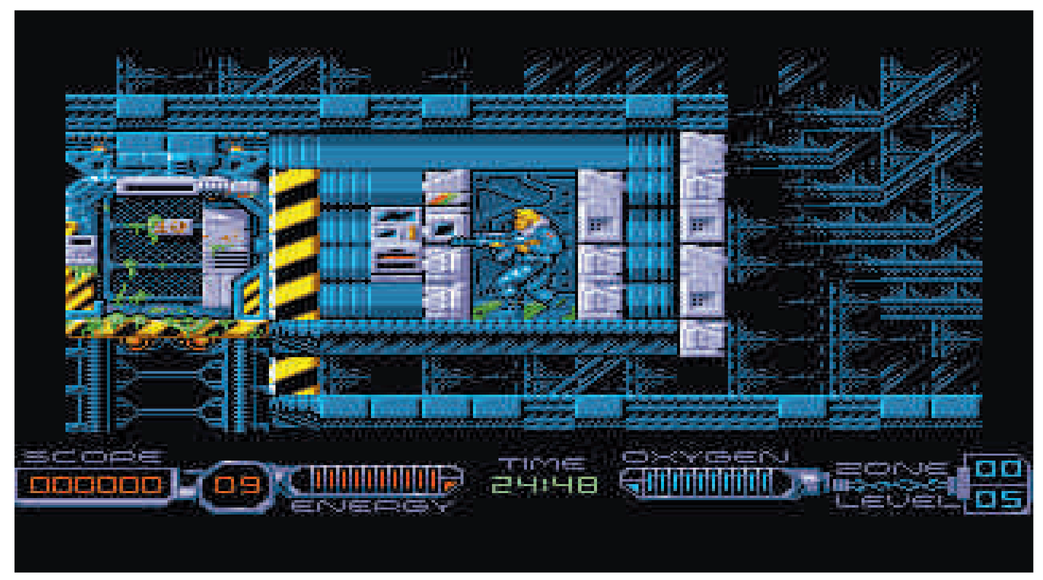
ARCTIC MOVES

Фирма: Dinamic (1991-95)
Жанр: платформер-экшен

Arctic Moves – самая потрясающая и красивая игра из всех когда либо созданных Dinamic. Можно сказать, что это венец творения испанского игрового софта. Столько атмосферности и впечатлений вырывается с экрана на игрока, что он буквально переживает героям.







К тому же можно бесконечно восхищаться совершенством графики игры.

Да, я думаю вы обратили внимание на странную дату выхода игры 1991-1995.

Игра по планам Dinamic должна была выйти в 1991-1992 годах для платформ ATARI ST и AMIGA. Но в 1992 году Dinamic становятся банкротами и Arctic Moves (являющаяся продолжением Army Moves(1986) и Navy Moves (1988)) должна была навсегда исчезнуть, так и не увидев свет.

К счастью Luis Mariano, не раз учавствоваший в создании игр в Dinamic для Commodore 64, получил согласие у братьев Ruiz руководивших в прежнем Dinamic и силами возрожденной Dinamic Multimedia выпустил проект для IBM PC в 1995 году (на титульном экране игры стоит дата 1992 – это не так на самом деле).

Как рассказывает Luis Mariano в момент банкротства Dinamic, версия для Atari ST была почти закончена, а версия для AMIGA еще требовала усилий.

Несколько лет спустя в 1995 году, шло скучное лето. Луис решил развлечься и перенести так и не вышедший на тот момент Arctic Moves на IBM PC. Руиз с одобрением отнеслись к этой идее и помогли издать.

Несмотря на то, что игра издана силами Dinamic Multimedia, на всех заставках значится еще старый «просто» Dinamic и год выпуска 1992.

По просьбам фанов испанских игр Луис так же дописал версию Arctic Moves для Atari ST – это произошло на 10 лет позже запланированного оригинальной Dinamic срока (2001 год).

Сюжет Arctic Moves следующий – в Арктике упал космический корабль инопланетян напичканный неизвестными людям технологиями. Одна из стран оцепила данный участок пути превратив в непроходимую преграду с множеством автоматических пушек и толпами солдат. Ваша цель добраться до инопланетного корабля и получить





технологии будущего.

Миссия начинается с того момента как подводная лодка высаживает вас на заснеженный арктический берег – далее вас ждет только безостановочный экшен.

Как вы уже знаете Dinamic имеет буквально мифическую привязанность разделять игры на 2 части. Так же происходит и с Arctic Moves. К тому же части очень различны. Если первая предполагает ураганный экшен на ледяной поверхности с закладываемыми время от времени бомбами, то вторая часть напоминает вторую фазу игры Freddy Hardest, где вам требовалось собирать ключи и работать с терминалом, чтобы покинуть инопланетную базу. То есть вторая часть несет достаточно мощную адвенчурную основу и повод умерить обиду фанатов в отношении второй части Freddy Hardest от Iron Byte.

Да, в 1995 году на персоналках у большинства уже стояли звуковые карты Sound Blaster (а не простенькие Adlib), а игры блестали 256-цветной графикой и изредка – паралаксным скроллингом. И конечно процессоры используемые на IBM PC-совместимых машинах значительно превосходили стоявший в Atari ST (в принципе благодаря 3D-экшенам – Doom - персоналка стала лидировать).

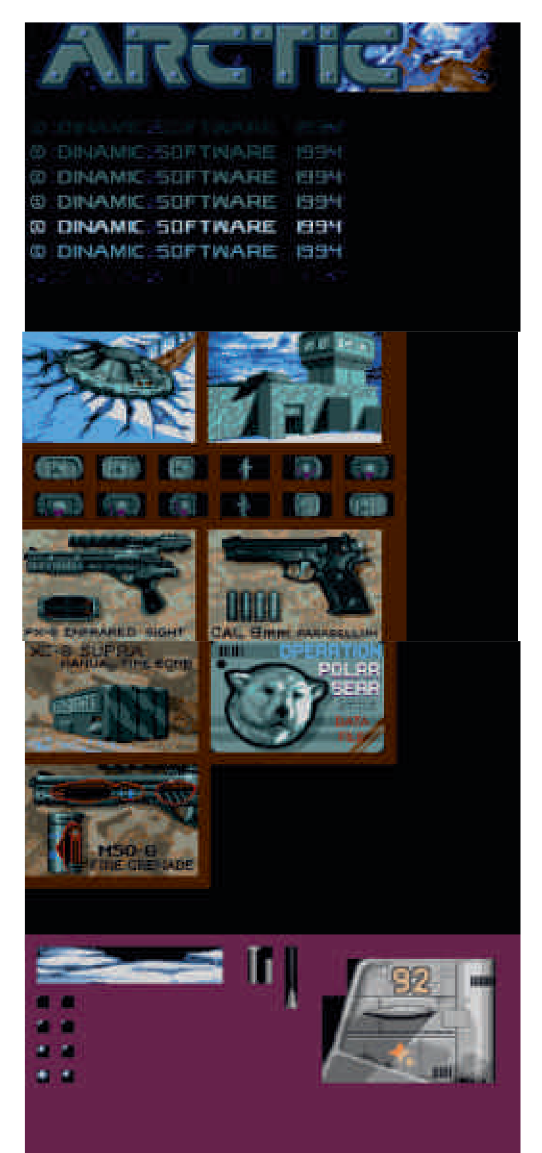
Поэтому версия для Atari ST и IBM PC весьма схожи.

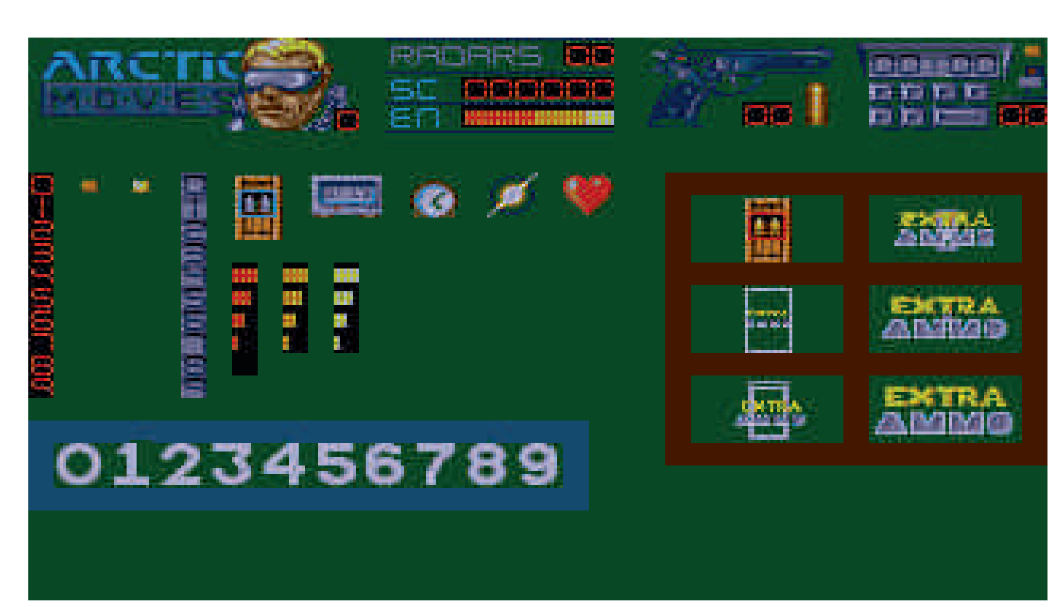






Ниже показаны примеры оригинальных спрайтов в том виде, в каком они создавались художниками для игры Arctic Moves. Только представьте сколько кропотливого труда потребовал в игре каждый объект.







ARCTIC
M·O·V·E·S

MISION 1

CONDUCAT EMUZONE



PC ARCADE



ARCTIC M·O·V·E·S

MISION 2

computer EMUZONE

ZONA 0



PC ARCADE



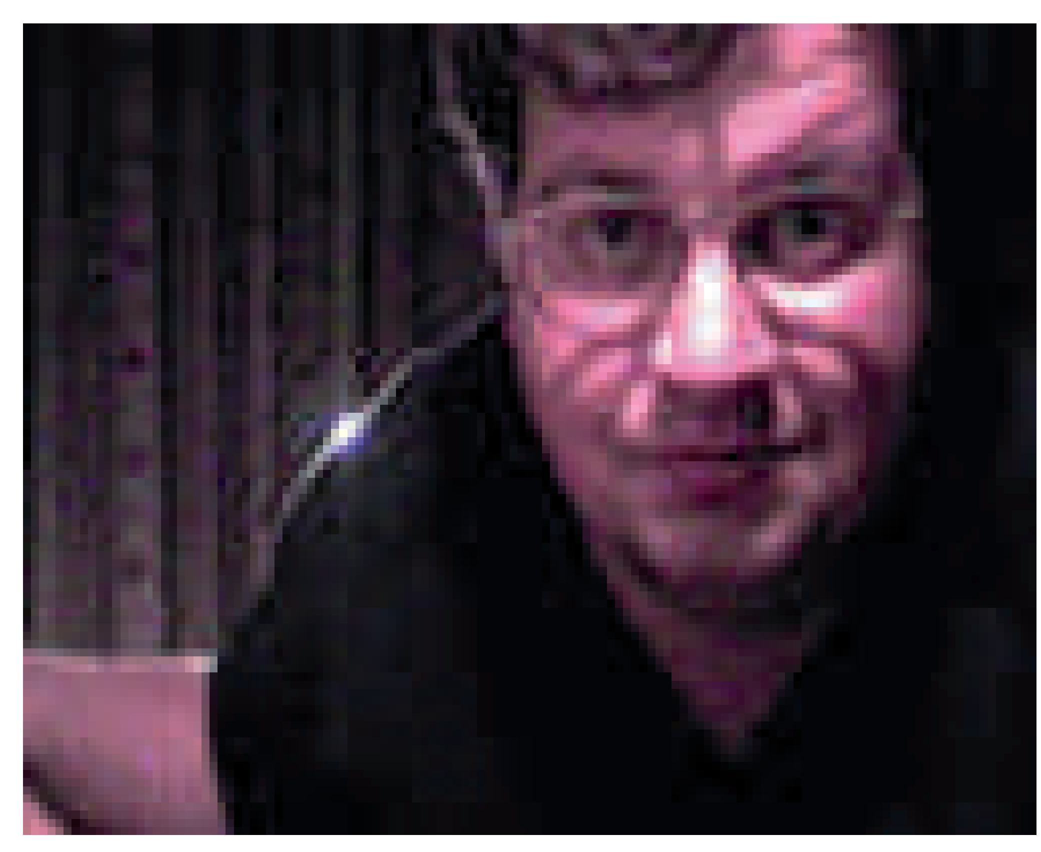
DINAMIC: ИГРЫ НЕ УВИДЕВШИЕ СВЕТ

ALHAMBRA TALES

Фирма: Dinamic (1987-88)
Жанр: стрелялка

Были и такие игры. К счастью, Arctic Moves все же благодаря усилиям Luis Mariano Garcнa Corral увидел свет много лет спустя даты запланированного выхода. А вот проект Alhambra Tales так никогда и небыл выпущен Dinamic. Графику к игре создавал Raúl Ortega Palacios работавший в Dinamic с 1987 по 1989 год. Это был первый полный проект к руководству которым он был допущен. Перед этим Raúl в качестве пробных работ создал заставочные экраны к играм Fernando Martín и Nonamed.

Raúl в основном рисовал дома, а потом приносил готовые работы в Dinamic. Он говорит, что ему нравилась дружелюбная атмосфера в Dinamic. По утверждению Raúl-a Alhambra Tales должна была быть гениальной игрой. Кроме этой игры удалось отыскать упоминание о так же не выпущенной игре жанра экшен - Tokyo Warriors.



Raúl Ortega Palacios

DINAMIC: ШОУ ДОЛЖНО ПРОДОЛЖАТЬСЯ

Как вы теперь знаете, компании Dinamic сопутствовал фантастический успех. Признание на испанском рынке, выход на международную арену, толпы фанатов. Кризис пришелся на время упадка 8-16 битных систем в виду их вытеснения обычными персоналками и внедрения новых 3D-технологий в игры. В результате легендарная Dinamic стала банкротом прекратив свое существование. Можно утешать себя, что позже она возродилась в качестве Dinamic Multimedia, но это уже небыл прежний Dinamic. Dinamic Multimedia стал специализироваться на спортивных играх штампуя новые части PC Fútbol. К тому же вскоре Dinamic Multimedia оставили братья Руиз перейдя в другую компанию FX Interactive.

С крахом Dinamic весь испанский рынок программного обеспечения стал переживать жестокий кризис, который смог развеется относительно недавно, с выходом великолепных Commandos.

Я же могу констатировать факт - без Dinamic мир был бы другим, без удивительных миров созданными испанскими программистами и художниками – RUIZ-ам, Cubedo, Salgueiro...

Несмотря на то, что основной платформой для Dinamic всегда являлся ZX Spectrum – почти все игры выпускались для большинства популярных платформ.

Принято считать, что версии для Commodore 64 всегда были лучше из чего складывалось мнение, что Commodore 64 существенно превосходит ZX Spectrum и другие платформы. Сами программисты этого мнения не разделяли. Вот например, что про это говорит Luis Mariano Garcнa Corral, который многие годы создавал версии «динамиковских» игр для Commodore 64.

«Dinamic свои игры для Z80 и 6502 создавала параллельно стараясь задействовать весь потенциал используемых машин – может быть другой звук или музыку, измененную графику. Безусловно больше всего внимания уделялось играм для ZX Spectrum и Amstrad. К MSX было в целом довольно прохладное отношение, в следствии чего MSX-версии

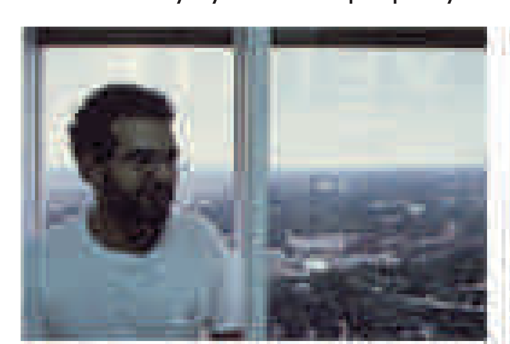


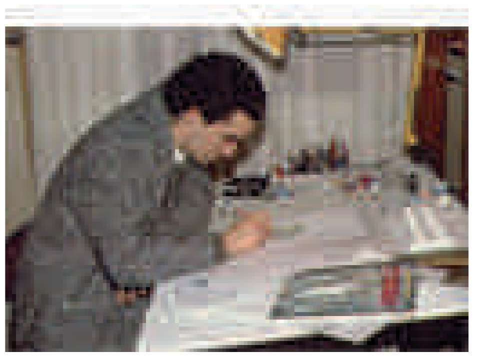
далеко не лучшие.

В играх для Commodore 64 достаточно сложно было сделать хорошую цветную графику. Например спрайт мог иметь только три цвета, причем два должны были быть одинаковыми с фоновыми и только один – собственный.

Все рисовалось достаточно шустро при использовании только 8 спрайтов размером 24x21 пиксель.

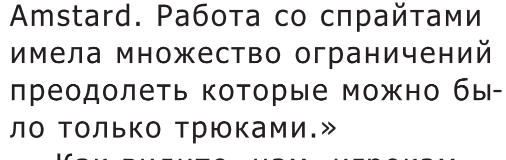
Чтобы улучшить графику





приходилось использовать много трюков, вроде наложенных спрайтов и тд.

К тому же было очень сложно перенести игру с ZX Spectrum или Amstrad на Commodore 64, так как несмотря на сложившееся мнение относительно невероятных возможностей этой машины, средства предоставляемые ей были очень бедны. Центральный процессор имел тактовую частоту меньше 1 Mhz против почти 4 у Spectrum и 8 у



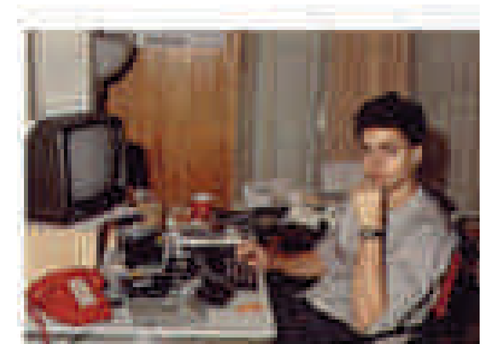
Amstard. Работа со спрайтами имела множество ограничений преодолеть которые можно было только трюками.»

Как видите, нам, игрокам, повезло, что мы не вникали в тонкости создания просто наслаждаясь прекрасным продуктом.

Luis Mariano Garcнa Corral считает, что самое начало, когда правили бал Spectrum и в Amstrad CPC и было «золотым веком» Dinamic.









Испания внесла большой вклад в развитие игрового направления. В играх испанцев были динозавры, были пираньи, туземные змеи, гориллы, мифические боги, пирамиды, бурные реки и извергающиеся вулканы – все то, что превращает игру в волшебство.



Виктор Руиз - основатель компании Dinamic.





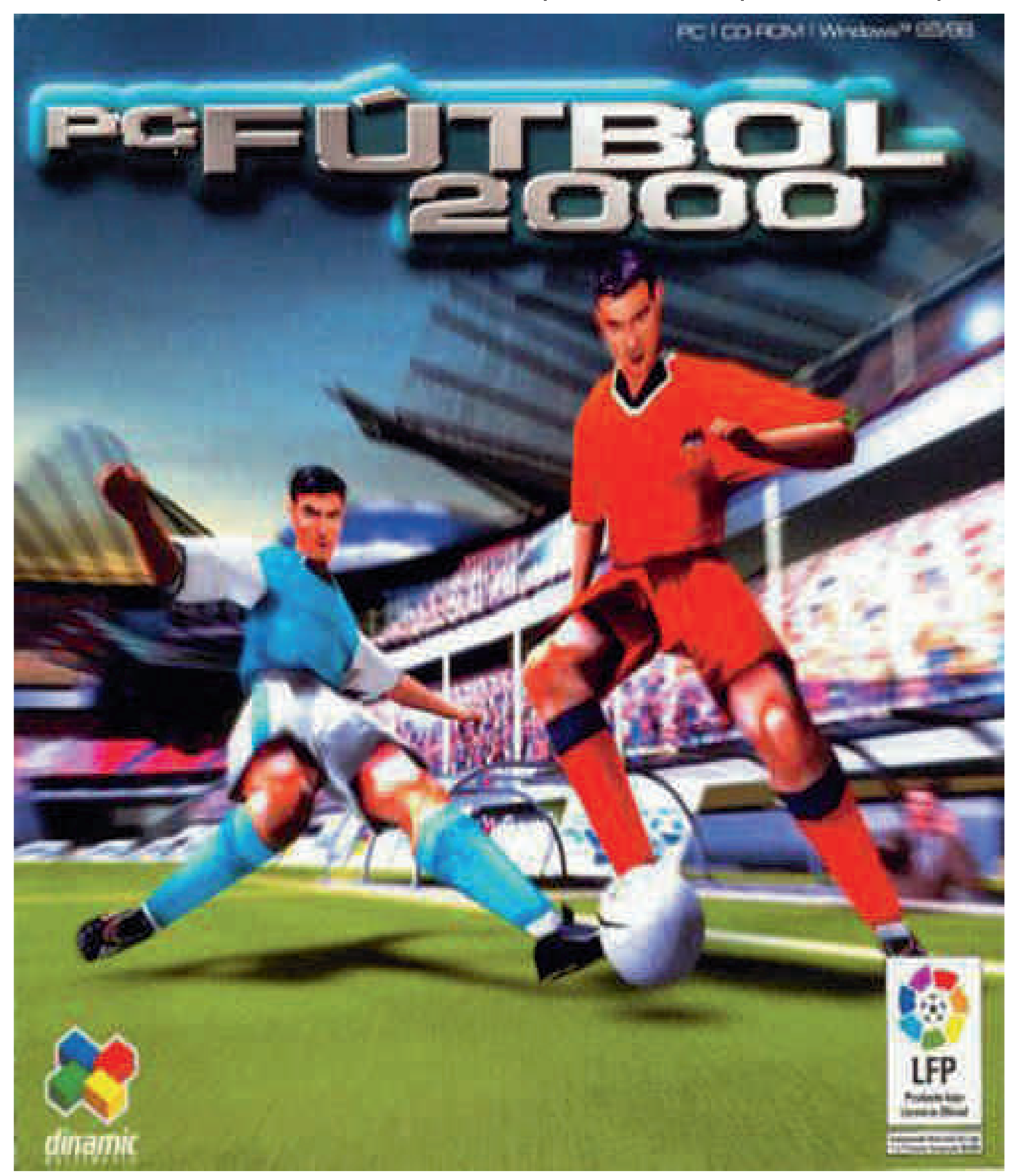
Dinamic получает от правительства престижную премию.



DINAMIC: А ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ?

Так всегда бывает. Стоит прочитать последнюю страницу книги и возникают вопросы, а что же случилось дальше с главными героями. Конечно можно бы было сделать хитрый прищур глаз или глубокомысленную улыбку.
Но я поступлю против правил и приоткрою немного завесу над этой тайной.

Итак, конгратулишн! Вы попали на призовой уровень.



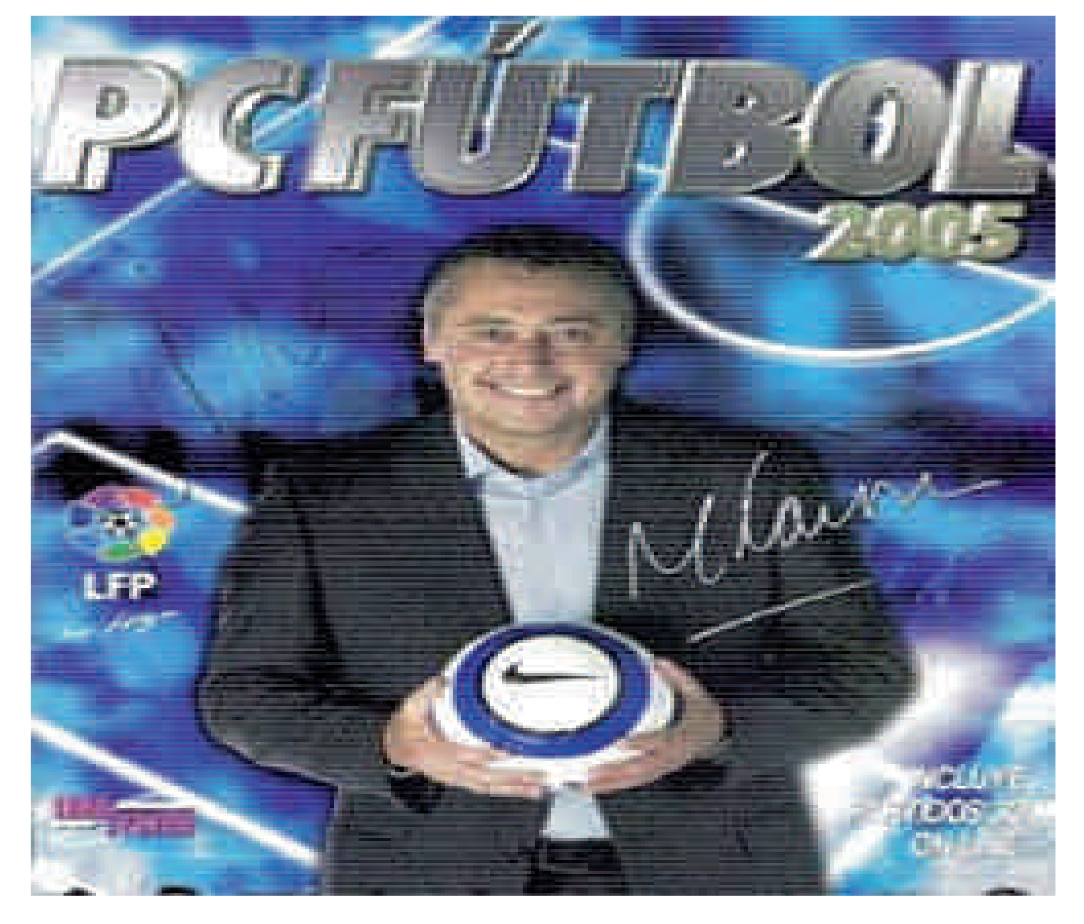
После закрытия Dinamic компания благодаря финансовым вливаниям Hobby Press возродилась в лице Dinamic Multimedia открыв тем самым новую эпоху. Были запущены экономически довольно успешные сериалы спортивной направленности PC Futboll и PC Basket. Это были интересные и красивые игры, но очевидна была жанровая смена направления деятельности компании, хотя они все же издали игру старой классической школы – Arctic Moves. К сожалению в поиске своего нового лица Dinamic Multimedia не упустил возможности от души наступить на грабли в виде Он-Лайн игры «Тюрьма», которая ввергла их большую финансовую пропасть и 24 сентября 2001 года руководство было вынуждено опубликовать релиз, согласно которому штат в 55 человек должен был быть уволен, а коммерческая деятельность компании Dinamic Multimedia/S.A. прекращена по причине банкротства. Так исчезла и перерожденная Dinamic.



Следует только вспомнить, что основная команда программистов покинула Dinamic еще в 91-92 годах, а братья Руиз, главные действующие лица испанского игростроя покинули Dinamic Multimedia еще в 1999 году из за различных разногласий с руководством этой компании и основали новую компанию FX Interactive.

Так значит все таки Dinamic Multimedia нет? А вот теперь настало время прищурить глаз и намекнуть. Да впрочем можно и прямо сказать. С 2004 года Dinamic Multimedia опять возродилась, словно птица феникс и выпустила игру PC Futbol 2005, а затем PC Futbol 2006… И хотя название компании часто указывается иное, ее директор все тот же и по прежнему уверен, что все еще работает в Dinamic.

Последняя игра этой серии вышла 13 ноября 2006 года под названием PC Futbol 2007.





ГОДЫ SEGA

Компания SEGA внесла неоценимый вклад в тенденции развития игровой индустрии. Все мы выросли на ее играх с упоением играя в Street of Rage и Golden Axe на Mega Drive или в House of the Dead 2 на Dreamcast. Перестав быть создателем игровых систем, SEGA по прежнему выпускает игры продолжая радовать своих фанатов.

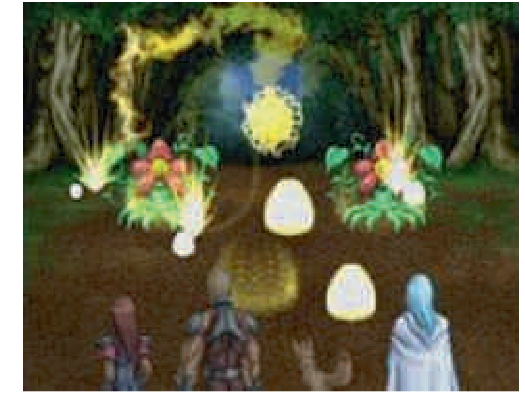
В одном из номеров EMULATORS MACHINE была опубликована статья «Таким мог быть Golden Axe 4».

Но к чему гадать, ведь компания SEGA в рамках проекта Sega AGES 2500 Series возродила былые хиты подняв их на новую высоту



по качеству, снабдив современной 3D-графикой, вложив в них мощь Playstation2. Забыл добавить самую малость – оставив игровой процесс не тронутым.

То есть это все те же старые, любимые игры, узнаваемые с первого взгляда, но осовремененные мощью игровой консоли с ультимативной коллекцией игр –



Playstation 2.

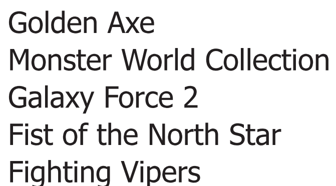
Sega AGES 2500 – это просто фантастика, настоящий подарок для ценителей классики. Пусть графика в играх для этого проекта не дотягивает до общепринятых стандартов на Playstation 2, но черт возьми, это же те самые, любимые игры, но перенесенные на несравнимо более мощную платформу.



Первым в проекте Sega AGES была игра с SEGA Master System - Phantasy Star. Она обзавелась, как и большинство ремейков фантастической графикой, а Playstation 2 позаботилась, чтобы все это великолепие радовало ваши глаза.

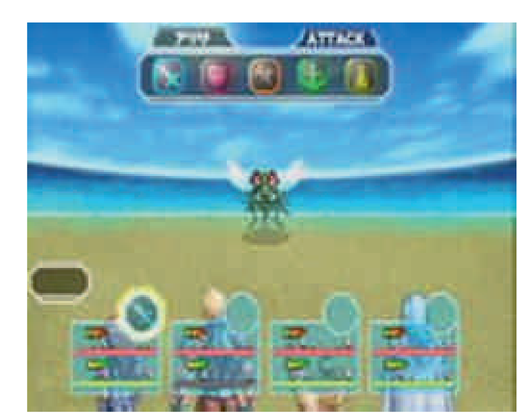
Я приведу лишь небольшой список игр выпущенных в рамках проекта Sega AGES:

Fantasy Zone
Bonanza Brothers
After Burner 2
Alien Syndrome
DecAthlete Collection
Monaco GP
Puyo Puyo Perfect Set
Last Bronx
Panzer Dragoon



Golden Axe
Monster World Collection
Galaxy Force 2
Fist of the North Star
Fighting Vipers





Space Harrier 2
SDI & Quartett
Advanced Daisenryaku Deutch
Dengeki Sakusen
Memorial Selection
Gunstar Heroes
Phantasy Star Generation 1
Phantasy Star Generation 2
Gain Ground



Virtua Racing Flat Out
Outrun
Columns

Почти все эти игры притерпели значительные графические изменения. Насколько они значительны, на примере одной игры, вы сможете узнать прочитав ниже ревью на «Golden Axe». А пока вы соображаете, где достать эту шикарную коллекцию от SEGA, вашему вниманию предлагается материал о фантастической игровой приставке Playstation 2, которая своим существованием затмила все консоли на долгие годы.





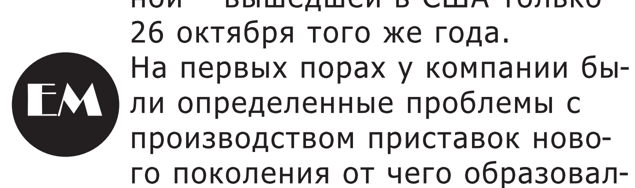




2009: PLAYSTATION 2

PS2, вибрирующие джойстики, новейшие игровые хиты - вы хотели что то еще?

4 марта 2000 года в Японии компания SONY выпустила игровую приставку следующего поколения, названную так же просто, без особых ухищрений - Playstation 2. Она пришла на смену, как не сложно догадаться, приставке Playstation.
Технические характеристики на тот момент впечатляли (к сожалению довольно долго длился период, когда действительно отличных игр для консоли было довольно мало, примерно аналогичное некоторое время назад происходило с Playstation 3).
Японская консоль была серебристого цвета в отличие от черной – вышедшей в США только 26 октября того же года.
На первых порах у компании были определенные проблемы с производством приставок нового поколения от чего образовался их некоторый дефицит. Так же не сразу программисты научились выжимать из феноменальной приставки всю мощь, на которую она способна.
Как бы там ни было, за 9 лет существования Playstation 2 она разошлась в количестве перевалившем 100 миллионов штук. То есть как минимум 100 миллионов человек сегодня играют в Playstation 2, а вы?
После такого вступления самое время пробежаться по техническим характеристикам консоли. Но хотелось бы заметить, что не "ги", и не "га" герцы или чипы делают приставку популярной, а ее поддержка производителями качественных игр. А уж поддержка у PS2 просто безгранична.
Приставка базируется на центральном процессоре с частотой 294 Мгц названном "Emotion Engine" - генератор эмоций. В купе с уникальной графической системой "Graphics Synthesizer" Playstation 2 способна буквально творить чудеса на арене компьютерных игр.
Приставка использует привод DVD для игр и позволяет просматривать DVD-видео. Особого внимания заслуживает улучшенная версия джойстика - DualShock 2 вибрирующая в ответ на определенные действия в игровом мире (столкновения с врагами, стрельба, взрывы) и определяющая силу нажатия клавиш (в гонках действительно имеет смысл давить на кнопки сильнее).
Приставка поддерживает игры с предыдущей Playstation.
Playstation 2 имеет на борту 32 Мб памяти RDRAM с пропускной способностью 3200 Мб/сек. Графический процессор работает на частоте 147 Мгц используя 4 Мб памяти с пропускной способностью 48Гб/сек.
Процессор ввода/вывода представляет из себя знакомый по Playstation процессор MIPS R3000A с частотой 33.8688 MHz или 37.5 MHz и так же задействуется при запуске игр с Playstation 1 из за чего исчезает возможность использовать в это же время ряд возможностей Playstation 2.
Консоль так же способна выдавать прекрасный 48-канальный звук с частотой дискретизации до 48 КГц, имеет DVD-привод; 2 порта для игровых контроллеров, 2 порта USB и IEEE-1394a для подключения внешних периферийных устройств, 2 слота для карт памяти и вес — около 2,2 кг.



СТОИТ ЛИ СЕЙЧАС ПОКУПАТЬ PLAYSTATION 2?

22 ноября 2007 года SONY представила новую модель игровой приставки нынешнего поколения - Playstation 2 - SCPH-90000. Она пришла на смену модели SCPH-79000. Главное отличие состоит в интегрированном блоке питания. Так же SCPH-90000 стала еще тоньше. Не менее приятным фактом является цена снизившаяся до $140. Представителями SONY заявлена поддержка приставки до 2010 года. План релизов новых игр на 2007, 2008 и 2009 года был весьма многообещающим. Хитами радуют консоль такие знаменитые команды как Crave Entertainment, Electronic Arts, SNK Playmore, THQ, Konami, Capcom, KOEI, SEGA, Sierra, Namco Bandai и многие другие.
Например Ubisoft в 2007-ом году ничуть не смущаясь столь далекой даты, как 2009, анонсировала разработку игры The Avatar для Playstation 2. На 2008 были запланированы игры Yakuza 2 от SEGA и другие. И за этот срок действительно вышло множество великолепных игр с прекрасной графикой и геймплеем (и продолжает выходить)!
К тому же не стоит забывать - консоль от SONY имеет солидный возраст и каждая новая игра, чтобы выглядеть впечатляюще действительно использует всю мощь гениальной разработки. Еще в 2004 году казалось, что игроки увидели все на что способна Playstation 2. Но с каждой новой игрой планка качества поднимается все выше и выше. Кажется нет предела для совершенствования игр на творении от SONY. Игры подобные God of War практически на равных могут еще поспорить с первыми представителями для nextgen-ов.
В любом случае на 9 году жизни консоли игроки вступили в золотой век SONY Playstation 2 получая с каждой новой игрой шедевр потрясающий своим качеством.
Вспомните умопомрачительный в своем великолепии шутер Black с отличной физикой, разрушаемым миром, кинематографичными эффектами, которых никогда в таком воплощении не видели пользователи "персоналок". Вспомните эксклюзивные Final Fantasy X-XII, Tekken 5, Gran Turismo 4, шедевральные Mortal Kombat-ы различных реинкарнаций (Mortal Kombat: Shaolin Monks , Mortal Kombat: Armageddon). Да и класические римейки чудесно похорошевшей Contra (Neo Contra, Contra Shattered Soldier) врятли оставят равнодушными.
Не стоит забывать и о внушительной библиотеке игр уже вышедших на телевизионной приставке. Слово "внушительной" слишком слабо, чтобы передать впечатления от гигантского количества хитовых тайтлов самой успешной консоли в мире.
Другими словами Playstation 2 была и остается раем для любителей RPG, bet'em-up, слэшеров, файтингов, адвенчюр и многих других жанров.
К тому же не стоит забывать какое неповторимое ощущение создает гениальный джойстик dual schok вздрагивающий словно живой в момент напряженной битвы с ордами тай-файтеров или в жуткой Resident Evil 4, Fatal Frame и др.
Многие игры просто не имеют аналогов на других платформах.
Эпическая Shadow of the Colosus погружает игрока в реальный огромный мир с красивыми водопадами, скалами, степями, лесами, где сквозь ветви падают лучи прозрачного солнечного света. Герой в бескрайнем мире ищет колоссов - безжалостных великанов. Только победив их у него может появится шанс возродить погибшую девушку. Герой мчится на лошади не просто нажимая вперед на джойстике, а управляя. Тянет поводья, пришпоривает. Сами колоссы вызывают восхищение и удивление - они огромны и разнообразны. Только карабкаясь по ним и нанося множество ударов мечом, находя особую тактику возможно их победить.
Я даже не упоминаю шедевры типа Ico или Katamari - они ждут своего игрока.

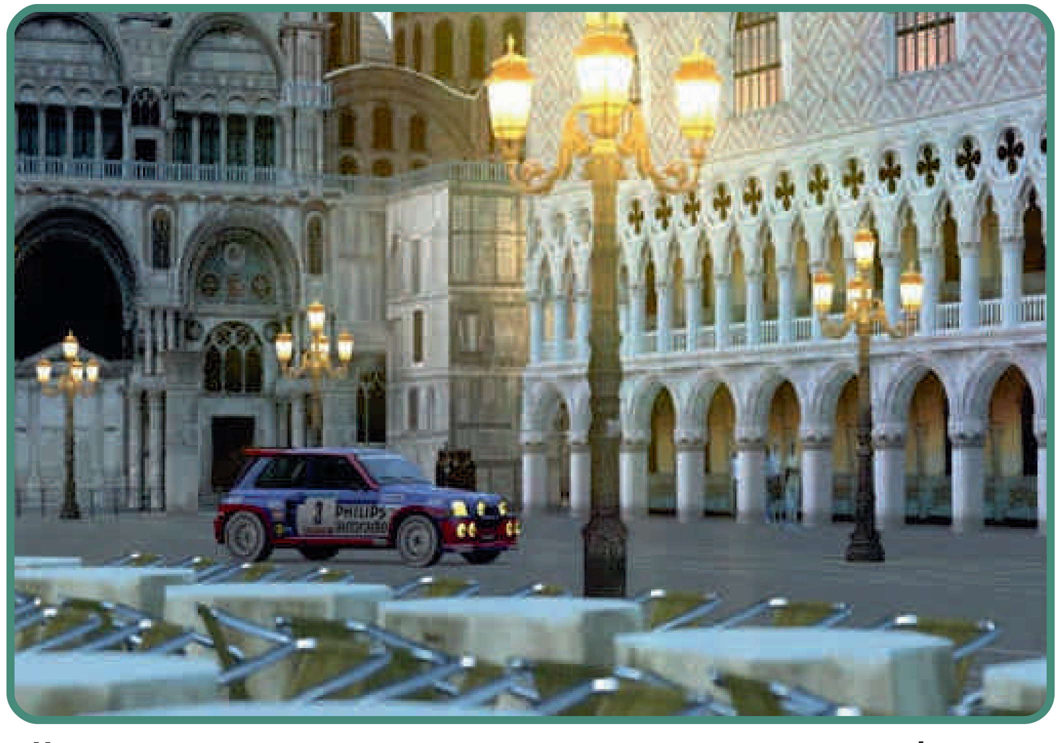










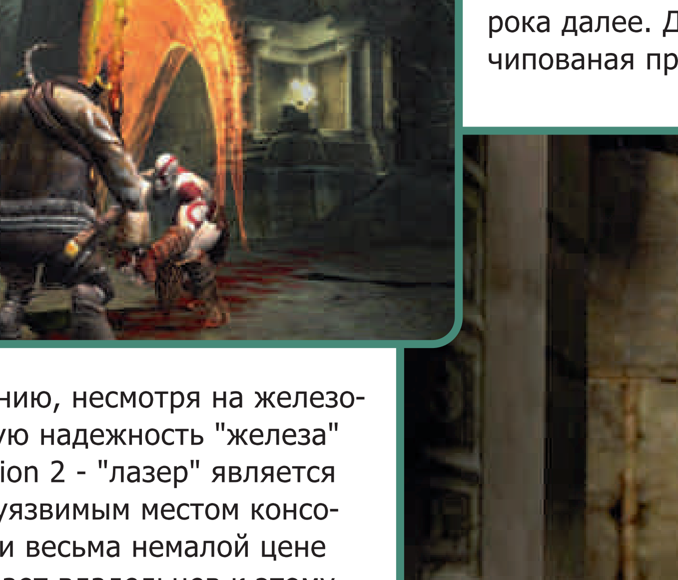


Невозможно поверить, что такая красивая и качественная графика возможна на Playstation 2. Ну что сказать? Gran Turismo IV.

КАКИЕ PLAYSTATION 2 БЫВАЮТ

В магазинах сейчас можно приобрести только slim-версии SONY Playstation 2. Игровая система стильно выглядит и она очень "тоненькая" по сравнению со своими собратьями Game Cube и Xbox.

Это свойственно всем последним моделям с аббревиатурой 7xxxx. В качестве положительных моментов можно отметить компактность и выносной блок питания. Так же в ранних моделях при чтении некачественных дисков могла быть повреждена обмотка на лазерной головке. В 7-ой линейке в систему встроен так называемый laserfix призванный устранить этот недостаток. К



сожалению, несмотря на железобетонную надежность "железа" Playstation 2 - "лазер" является самым уязвимым местом консоли и при весьма немалой цене вынуждает владельцев к этому вопросу подходить крайне серьезно.

До "тонких" Playstation 2 на рынке продавались так называемые "толстушки" - модель SCPH-50008. Она считается самой надежной и предпочтительной по целому ряду причин. В первую очередь, из за возможности установить жесткий диск размером до 200Gb (как мне видится это не предел для консоли) - он легко помещается в специально предназначенном для него отсеке в корпусе Playstation 2. Это позволяет хранить образы и запускать игровые шедевры сразу с жесткого диска не используя DVD-привод приставки и соответственно продлевая ему жизнь. Скорость загрузки с жесткого диска разумеется намного выше, чем с оптического носителя.

Так же ничто не мешает вам подключить жесткий диск и с помощью специальных программ (например WinHiip) записать на него образы дисков. Главный бонус ждет игрока далее. Даже не чипованая приставка будет запускать любые, поддерживаемые программой загрузчиком, игры. Вероятно именно этот факт заставил SONY видоизменить приставку сделав невозможным настолько простое подключение жестких дисков и на смену "толстушкам" пришли slim-ы с ограниченными возможностями по подключению дисков. Теоретически к slim-версии можно подключить USB жесткий диск. Но прежде всего программа USB Extereme поддерживает всего 6% от игр запускаемых HDLoader-ом на SCPH-50008. И не забываем, что в Playstation 2 установлен всего лишь USB 1.0 со скоростью 1,2 Мб в секунду, что очень медленно!

Из положительных тенденций стоит отметить сильно подешевевшие лицензионные диски. На конец 2007 года розничная цена находилась в районе 300-400 рублей за некоторые позиции, что вполне приемлемо и заставляет усомниться в экономической выгоде покупки пиратской подделки с некачественной полиграфией и сомнительным происхождением самого носителя.



ДЛЯ ЧЕГО ЧИПУЮТ PLAYSTATION 2

Вы только что произвели покупку SONY Playstation 2 в одном из престижных супермаркетов. Принесли новенькую коробку домой, распаковали с восхищением касаясь еще пахнущих типографской краской мануалов, достали саму виновницу торжества и по инструкции подключили ее к дорогому телевизору. Разумеется вы неудержались и прикупили к ней один из хитов продававшихся там же, что нибудь вроде Tekken 5. Поборов эйфорию и восторг от великолепной графики, мощности приставки и ее почти живого джойстика вы начинаете названивать друзьям с просьбой принести игры. И тут начинается самое интересное. Из пачки добытых дисков заставляющих нервно сглатывать от одних только названий - Black, Final Fantasy XII, God of War 2 не один диск не работает!

Как было у русского класика: " Что делать?" Неужели приставка неисправна? Вовсе нет.

Просто она позволяет проигрывать только лицензионные игры определенного региона.

Если вы не горите желанием использовать пиратские диски, то продолжайте покупать лицензионные игры. Они будут отлично работать.

Если же хотите играть с "болванок" и пиратских дисков с корявыми (обычно) переводами, то необходимо установить в Playstation 2 специальный чип, который обманывает приставку сообщая, что любая самая дешевая болванка - оригинальный диск нужного региона.

Эта операция называется "чиповкой". А приставка подвергшаяся модификации - "чипованой".

Ранее однозначно небыло выбора при цене игр в 2000 рублей - вопрос: ставить или не ставить чип - был один - ставить. Сейчас же можно обойтись и не чипованным вариантом консоли, правда серьезно ограничивая себя в выборе из гигантской игровой библиотеки Playstation 2.

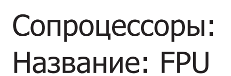
Мое мнение состоит в том, что чип ставить нужно.

Перед установкой модифицирующего чипа необходимо уточнить версию приставки - так как на сегодня существует довольно много модификаций Playstation 2 с различными видами центральных плат.

Не смотря на это, покупать лучше лицензионные диски из за целого ряда причин: локализация, качественный диск продлевающий жизнь лазеру и превосходная полиграфия. Неужели God of War не достоин, чтобы купить его лицензионную версию?



КРАТКИЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ PLAYSTATION 2



Центральный процессор:
Название: MIPS R5900
Разрядность: 64 bit

Процессор:
Разрядность: 128 bit
Название: "Emotion Engine"
Частота: 294 MHz (299 Mhz в новых версиях)
Количество транзисторов: 10.5 миллионов

Графический процессор:
Название: "Graphics Synthesizer"
Частота: 147 MHz
Число пиксельных конвейеров: 16
Разрешение: от 256x224 до 1280x1024 пикселей
Объем памяти: 4 MB Embedded DRAM
Скорость памяти: 48 GB в секунду
Быстродействие буфера текстур: 9.6 GB/сек
Быстродействие фреймбуфера: 38.4GB/сек
Ширина шины видеопамяти DRAM (совокупно): 2560-bit (объединяет 3 независимые шины: 1024-битную для записи, 1024-битную для чтения и 512-битную для чтения/записи)
Скорость заполнения экрана: 2.4 Gpixel/sec
Скорость заливки (без текстур): 75000000 треугольников/в сек
Скорость заливки (с 1 текстурой): 37750000 треугольников/в сек
Скорость заливки (с 2 текстурами): 18750000 треугольников/в сек
Скорость 4-х проходного рендеринга: 9375000 треугольников

Системная память:
32 MB Direct Rambus (RDRAM)
Быстродействие: 3.2 GB в секунду

Сопроцессоры:
Название: FPU
Название: векторные сопроцессоры VU0 и VU1 (128 битные)
VU0 используется для физики в играх.
VU1 используется для трансформации полигонов, освещения и других визуальных эффектов
Скорость вычислений с плавающей точкой: 6.2 GFLOPS
Скорость выполнения геометрической трансформации: 66 миллионов полигонов/сек
Декодирование MPEG-2 в реальном времени.

Звук:
"SPU1+SPU2" (SPU1 имеет чатоту 8 MHz)
Количество голосов: 48 апаратно воспроизводимых каналов ADPCM на SPU2 плюс програмное смешение каналов
Частота дискретизации: 44.1 kHz или 48 kHz (выбирается)
Выход: Dolby Digital 5.1 Surround sound, DTS, в последних играх - analog 5.1 surround воспроизводимый через Dolby Pro Logic II.

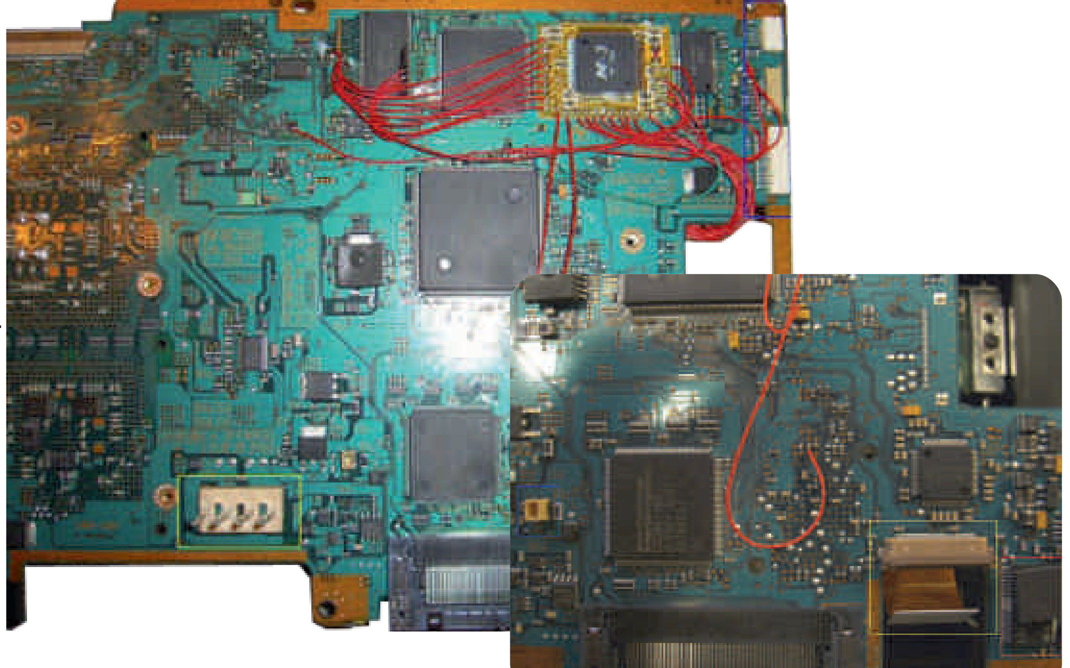
Процессор ввода/вывода:
Ядро: Оригинальный процессор PlayStation 1 (MIPS R3000A с частотой 33.8688 MHz или 37.5 MHz)
Разрядность: 32 Bit
Управляет звуком и CD/DVD-контроллером.

Поддержка консолью медиа-форматов:
PlayStation 2 CD-ROM, PlayStation CD-ROM, Compact Disc Audio, PlayStation 2 DVD-ROM (4.7 GB), DVD Video (4.7 GB). Последние модели поддерживают DVD-9 (8.5 GB Dual-Layer), DVD+RW, и DVD-RW.

КАКИЕ ЧИПЫ БЫВАЮТ

Почитав многочисленные топики в сети интернет можно прийти к выводам, что лучший на сегодня модчип - Modbo. Несмотря на то, что часто невозможно точно определить название чипа установленного в вашей приставке (если купили уже чипованную) все же существуют косвенные признаки по которым с относительной вероятностью можно указать чип. Приставки переключающиеся в режим проигрывания дисков от первой Playstation или просмотра DVD двойным нажатием reset (для DVD иногда четырехкратным) при включении приставки наиболее вероятно модифицированы чипом Марс различных версий. Это самый распространенный и дешевый чип из представленных на рынке. Он не имеет своего меню. Многие называют его не лучшим исходя из того факта, что в нем отсутствует так называемый "laserfix" припятствующий перегоранию обмотки лазера и типы дисков (PS2/PS1/DVD) он не в состоянии определить автоматически, требуя двойного резета.

В реальности "лазерфикс" на более дорогих чипах, не работает, как оказалось, так как от него ожидают и так же может привести к фатальным последствиям при использовании некачественного, плохо записанного, царапанного диска.



Что касается Марса, то в моей SCPH-50008 стоит именно он (по крайней мере я так думаю опираясь на косвенные признаки) и не вызывает ни одного нарекания - прекрасно проигрывает любые диски, любых регионов. А нажатие двойного резет при установке дисков от PS One думаю таким уж большим недостатком считать не стоит. Отсутствие меню - так же недостаток сомнительный, так как если все прекрасно работает, то зачем оно?

К тому же сейчас на рынке появилось много китайских клонов выдающих себя за Modbo. Они так же могут не иметь меню и работать не совсем корректно.

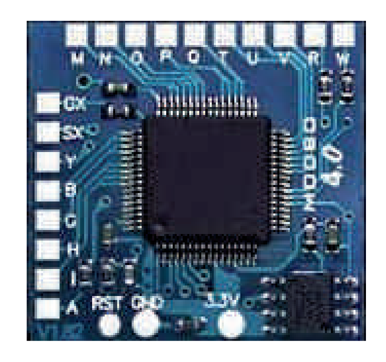
Внешне модчип представляет из себя маленькую плату с чипом, которая припаивается к материнской плате Playstation 2 либо напрямую, либо через проводки. Неправильная установка модчипа может привести к неработоспособности приставки.

Ваша Playstation 2 взорвется породив термоядерный взрыв.

Ниже я представлю основные (не все) модчипы и их модификации, которые встречаются на рынке.

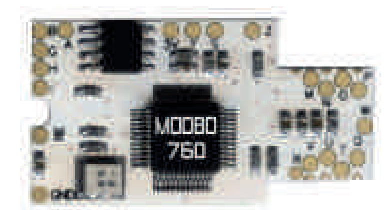


ОСНОВНЫЕ МОДЧИПЫ И ИХ МОДИФИКАЦИИ



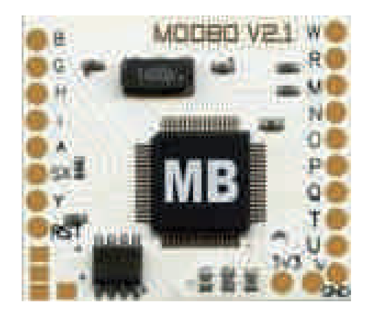
MODBO 4.0

Стоимость модчипа 1000 руб. Чиповка обойдется примерно в 1800 рублей (включая цену чипа). Самый совершенный на сегодня модчип изготавливаемый компанией Modbo Team (http://www.modbo.com). Чип поддерживает все ныне существующие модели Playstation 2 - CPH-39008 , SCPH-50008 , SCPH-70008 , SCPH-75008 , SCPH-77008 и другие). Имеет прошивку от Matrix Infinity версии V1.93. Частота работы модчипа связана с самой приставкой и положительно сказывается на стабильности работы, уменьшая возможность выхода из строя. Чип имеет возможность входа в сервисное меню путем удержания кнопки "квадрат" при включении приставки.



MODBO 760

Стоимость модчипа 1000 рублей. Изготавливается Modbo Team. В модчипе используется прошивка Matrix Infinity , версия 1.88 (сейчас появилась и более свежая). Форма Модбо 760 спроектирована для облегчения процесса установки и позволяет подпаивать его напрямую к плате приставки в 9 точках, сокращая количество используемых проводов с 20-ти до 11-ти. Модчип поддерживает все ныне существующие версии Playstation 2. С обновленной прошивкой появилась возможность запуска программы Mediaplayer сразу с диска без инсталляции на Memory Card. Модчип имеет возможность входа в сервисное меню.

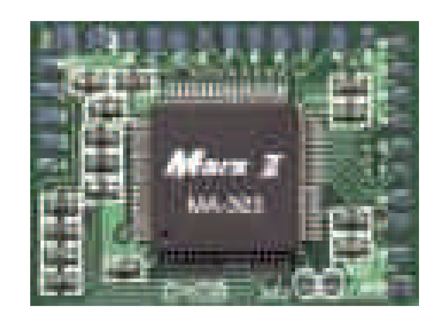


MODBO 2.1

Изготавливала Modbo Team (сейчас снят с производства). Стоимость модчипа 1000 рублей. Один из лучших чипов для основных версий приставок. Прошивка от Matrix Infinity. Состоит из двух микросхем. Модчип Модбо 2.1 сменил Модбо версии 2.0. Разница между ними заключалась в разной версии прошивки и изменении положения точек пайки.

MODBO 2.0

Изготавливает Third party. Стоимость 1000 рублей. Отличный чип китайского производства для всех основных версий приставок. Основан на прошивке от Matrix Infinity 1.54 (Matrix Infinity известный бренд в области модчипов). Modbo по функциям аналогичен чипу NH9, но имеет более свежую и доработанную версию прошивки.

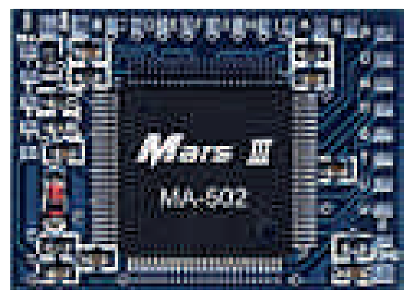


MARS 2 (MA-303)

Модчип изготавливает компания MarsChip. Стоимость составляет 800 рублей. Этот чип используется с самых ранних моделей Playstation 2 и охватывает почти все приставки выпущенные за последние 4 года. MA-303 пришел на смену чипу MA-302 ,ставшему одним из самых распространенных у нас (из-за способности работать на русской модели SCPH-39008 , что было недоступно многим другим чипам).

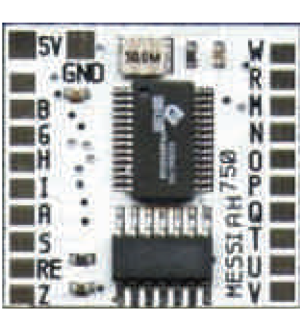
MARS 2 (MA-501)

Изготавливает MarsChip. Стоимость 1000 рублей. Чип устанавливался во многие приставки, включая российскую SCPH-50008 и хорошо зарекомендовал себя.



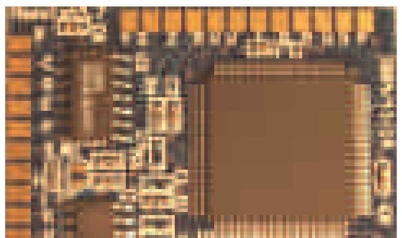
MARS 3 (MA-502)

Изготовитель: MarsChip. Стоимость чипа всего 550 рублей. С чиповкой - 1000 рублей. Чип поддерживает популярные российские модели SCPH-50008 и SCPH-39008. Из положительных моментов стоит отметить очень легкую устанавку в приставку . Модчип сменил устаревший Mars 2 MA-501. Чипы различаются только прошивкой.Отличие Mars 3 от Modbo - отсутствие поддержки мультизоны по ДВД фильмам.



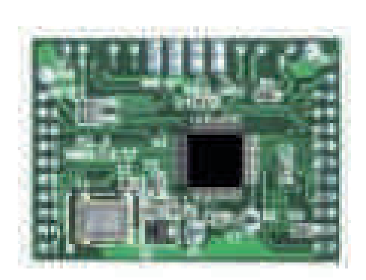
▫ *MESSIAH 750*

Модчип изготавливает Third Party. Стоимость чипа 1000 рублей. Чип был создан для всех моделей линейки 7500х. Так же он подходит и для более старых российских моделей - 70008 , 50008 и 39008. Состоит из двух микросхем.



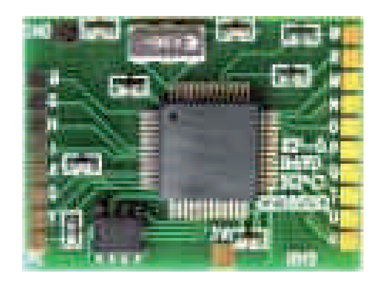
MESSIAH 3.7

Изготовитель: Third party. Более старый чип, чем Messiah 750. Стоимость 1500 рублей.



MESSIAH *5*

Изготовитель : Third party Чип стоимостью 800 рублей устанавливался часто на российскую SCPH-50008.



NH9

Изготовитель : Third party. Стоимость 1000 рублей. Прекрасный чип для всех основных версий приставок. Прошивка Matrix Infinity 1.33.

ЗАПУСК ИГР С ЖЕСТКОГО ДИСКА (HDD)

Жесткий диск для SONY Playstation 2 (сокращенно HDD) является дополнительным аксессуаром и доступен для японской и американской версий. К слим-моделям приставки этот девайс подключить нельзя. Изначально компания SONY планировала более активно использовать жесткий диск в играх, так как загрузка с него в разы превышает скорость загрузки с DVD-ROM и кроме того позволяет хранить сохранения игр и дополнительные материалы. Официальные жесткие диски имели региональную защиту. Выходили игры работающие только с жесткого диска (например Final Fantasy XI). Помимо этого к Playstation выпускался аксессуар Network Adapter представляющий из себя сетевую плату с IDE и сетевым разъемами для подключения обычного (не фирменного) жесткого диска.

Благодаря появлению программы HD loader, а позднее и ее расширенной версии HD Advance стало возможным сбрасывать образы игр на жесткий диск и играть сразу даже в те игры, регион которых не соответствовал требуемому.

Напомню, Network Adapter можно подключить только к "толстым" моделям, типа 50008.

В слимах сетевой адаптер встроен и не содержит IDE-разъема. К slim-ам можно подключить жесткий диск через USB, но скорость работы будет крайне низка. В Playstation 2 USB первой версии (1,2 Мб/сек).

В любом случае для запуска игр понадобится одна из программ HD Loader или HD Advance для "толстушек" и USB Extreme для дисков подключенных через USB.

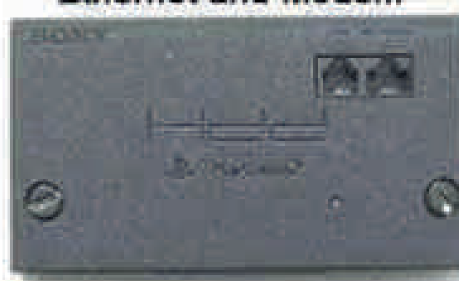
Существует и еще один способ оснастить свою Playstation 2 жестким диском – шлейф от жесткого диска впаивается напрямую в определенные точки на плате консоли, но по понятным причинам этот метод устроит далеко не всех.

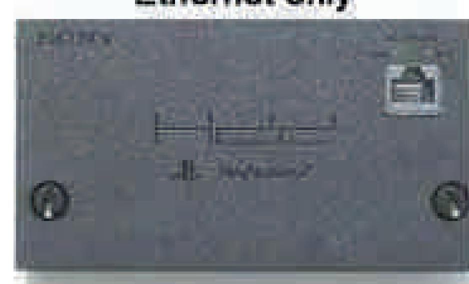


И опять повторюсь - совершенно невероятная графика. Множество эффектов, вроде потери резкости для дальних объектов, умопомрачительное освещение и тд. Кстати, верхний кадр - это реальный геймплей.





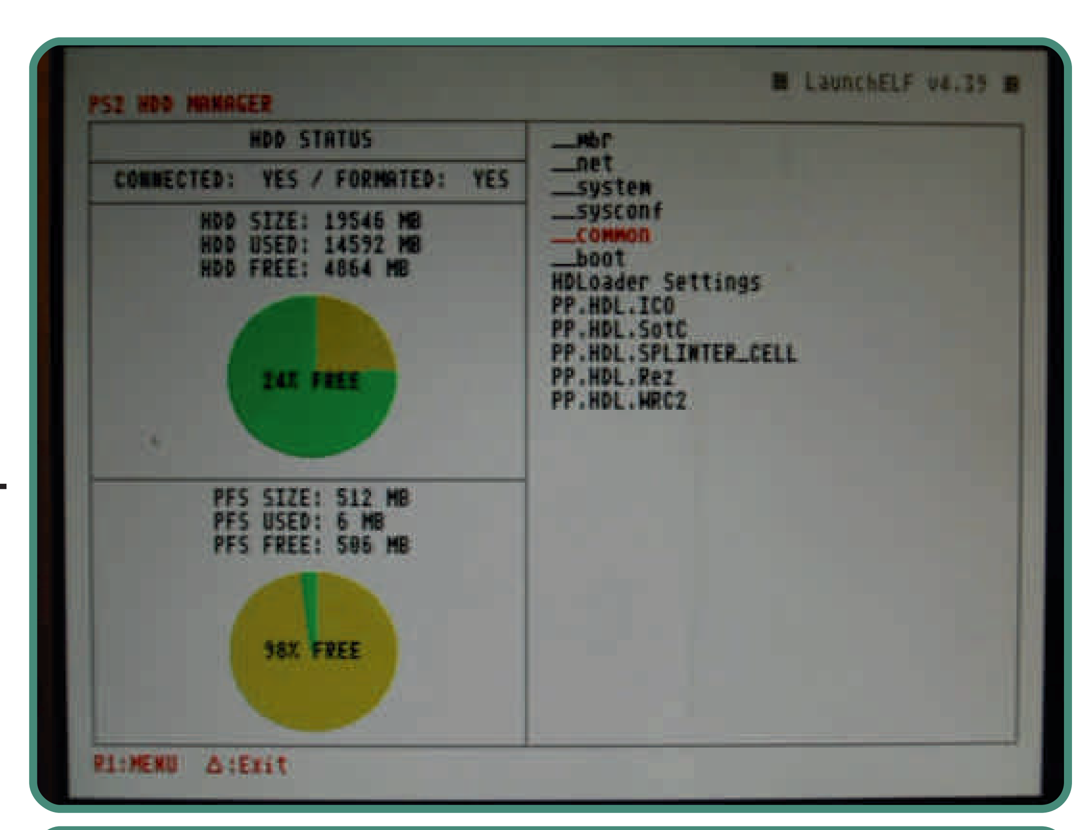






HD Loader / HD Advance / USB Extreme

Перечисленные выше программы позволяют снимать с дисков образы на жесткий диск и позднее запускать их. Общий принцип работы схож с виртуальными CD-ROM. Компания SONY высказалась негативно в отношении программы HD Loader и ее продажа в США была остановлена. Но появился ее клон - HD Advance еще более расширевший возможности предка. Если твердо намерены использовать жесткий диск, то небольшой намек - очень поможет программа Free MC Boot.



ИГРЫ НА PLAYSTATION 2

Playstation 2 имеет колоссальную библиотеку качественных игр. Несмотря на то, что зачастую игры идут в разрешениях 640x448 или даже 512x384 – это далеко не предел.

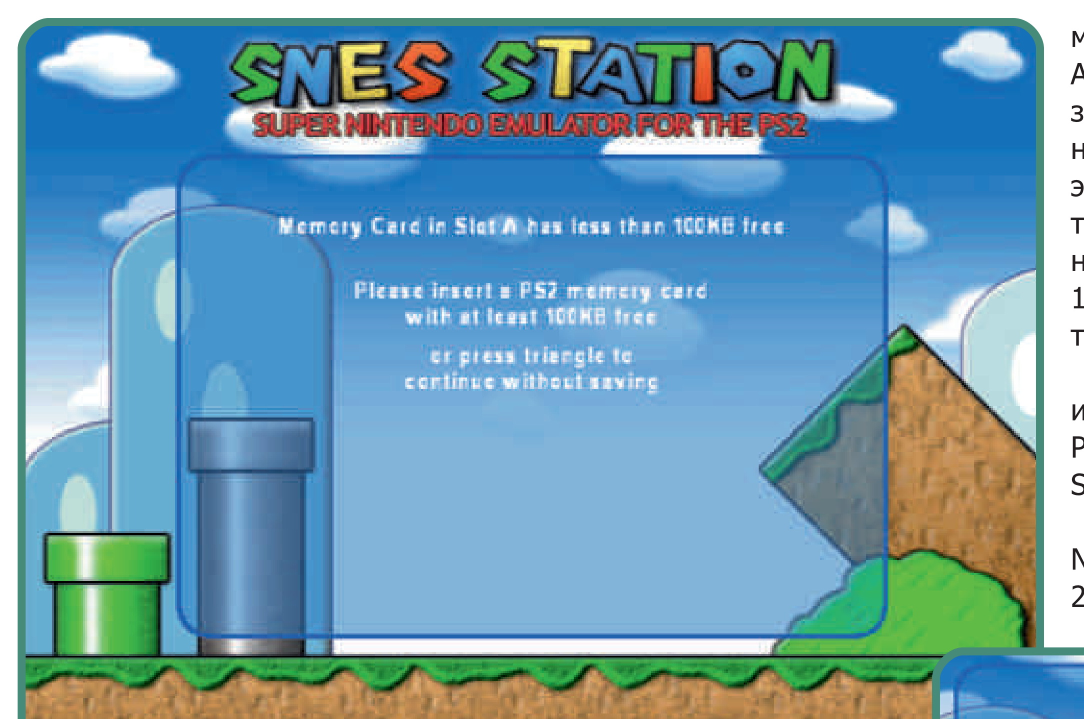
Игры могут поддерживать и высокие разрешения, вплоть до 1080i (Gran Turismo 4, Tourist Trophy, Tokyo Bus Guide 2, Sponge Bob, Battle for Bikini Bottom и др).

На приставке существует множество уникальных игровых проектов, недоступных более нигде. Игры для Playstation 2 реально заставляют порой завидовать владельцам консолей, копить и в итоге покупать.

Другими словами уже пожилая игровая система способна выдавать вызывающие восхищение культбиты.



ЭМУЛЯЦИЯ НА PLAYSTATION 2 (SNES-STATION)



Эмуляция в мире консолей с некоторых пор стала стандартным методом решения проблемы совместимости с предыдущими поколениями. Несмотря на глобальные архитектурные различия, более высокие технические показатели позволяют полноценно эмулировать предыдущие поколения консолей, сохраняя все качества, а нередко и улучшая картинку (для демонстрации этого лучше всего подходят игры с Xbox запущенные на Xbox 360).

Playstation 2 весьма сложная и мощная машина и не удивительно, что она поддерживает предыдущее поколение (PS One). На моей приставке (SCPH-50008) достаточно вставить диск от первой Playstation и нажать 2 раза Reset. На экране появится логотип и пойдет игра. Качество изображения (точнее будет сказать - существенно более низкое разрешение) радикально контрастирует с играми для Playstation 2. Тем не менее, атмосферная и качественная игра может быть увлекательна многие годы - шедеврам возраст не страшен. Даже на бесподобной Playstation 2 иногда замечательно снова пережить приключения Final Fantasy IX или Resident Evil 3.

Тем увлекательнее тот факт, что многие сторонние программисты не остались в стороне и создали эмуляторы других систем.

Список достаточно обширен: Commodore Amiga, Atari 2600/5200/ST, Commodore 64/128/Vic-20/Plus 4, BBC Micro, Colecovision, Gameboy, SEGA Mega Drive, MAME, SEGA Master System, Msx, Nes, Neo Geo CD/Pocket, PC Engine, Scumm (старые DOS-овские квесты), SNES, ZX Spectrum, Thompson, Wonderswan.

Каждый выбирает на свой вкус. Большой популярностью пользуются эмуляторы Super Nintendo и SEGA Mega Drive.

К сожалению не все системы "по зубам" Playstation 2 - это зависит от сложности их архитектуры и конечно самого эмулятора. Например - UAE - эмулятор Commodore Amiga ECS/AGA не способен показать полную скорость при включенном звуке (с другой стороны этот эмулятор никогда не был действительно быстрым, требуя на "персоналках" процессора от Pentium 3 1000 Mhz для полноценной работы).

Ниже будет освещен вопрос как использовать эмуляторы на Playstation 2 на примере Snes-Station - эмулятора Super Nintendo.

Snes-Station - эмулятора Super Nintendo для приставки Playstation 2.

Его код основан на исходниках эмулятора Gary Henderson - Snes9x - долгое время считавшегося лучшим, наряду с zsnes.

Но Snes-Station имеет много изменений и дополнений по сравнению с оригиналом.



Snes-Station имеет статус freeware и может быть скачана с http://snes-station.gamebase.ca.

Snes-Station умеет: открывать сжатые (zip-ом) архивы, сохранять игровой процесс на Memory Card.

Помимо этого Snes-Station имеет прекрасный графический интерфейс.

Собственно, впервые запустив эмулятор его мы и обозреваем под прекрасную фоновую музыку. В принципе, вид GUI похож на любой файловый менеджер - можно заходить в папки и запускать игры. Если игр очень много, то вместо креста для навигации по списку лучше использовать аналоговый стик. В любом случае не стоит кидать 3000 ромов в 1 папку - перемещение по такому списку будет очень долгим - ограничивайте себя в пределах 100-200 игр на папку. Количество папок ограничено только разумными пределами.

Более того существуют горячие кнопки вызова меню эмулятора в процессе игры, например для сохранения игрового процесса.

В Snes-Station было переписано графическое и звуковое ядра. Авторы сообщают, что теперь все игры идут со 100% скоростью.

Согласится с этим нельзя. Ряд игр имеет проблемы с быстродействием или колеблется на грани "почти без торможения". Звук так же способен спотыкаться или хрипеть. Например когда я играл в Super Double Dragon очень часто ощущался напряг в скорости, а звук местами заикался.

Эмулятор имеет оптимизацию для плавного проигрывания игр на чипе SuperFX.

Snes-Station поддерживает игры использующие SDD1 компрессию и игры с высоким разрешением.

Используются следующие ассоциации между кнопками джойстика для SNES и Playstation 2:

Start	Start
Select	Select
A	Круг
B	Крест
X	Треугольник
Y	Квадрат
L	L1 или L2 (выбор в меню)



R R1 или R2 (выбор в меню)
Для работы эмулятора требуется приставка оснащенная мод-чипом (Mars, Modbo и др) или хорошая реакция для применения метода горячей замены, когда, после того, как приставка определила вставленный в привод оригинальный диск, вынуть его и подсунуть диск с эмулятором и ромами.
Рассмотрим, что же нужно для записи на DVD-диск и как вообще на него нужно записывать.
В распакованном архиве вы должны увидеть файлы:
Snes_emu.elf
System.cnf
Snes_emu.elf - это и есть сам эмулятор, а elf расширение вроде *.exe в мире персональных компьютеров.
Если файла System.cnf не видите - то его легко создать самостоятельно (аналогично поступаете и для запуска других эмуляторов, только изменяя название файла эмулятора):

```
BOOT2 = cdrom0:\SNES_EMU.ELF;1
VER = B.20
VMODE = NTSC
```

На примере Snes-Station можно видеть, что в поставке еще идет файл делающий определенные действия (копирование эмулятора на карту памяти) - install.cnf. Его содержание так же должно быть прозрачно для вас:

```
mc0:\BOOT\SNES_EMU\SNES_EMU.ELF
_MKDIR mc0:\BOOT\SNES_EMU
COPY cdrom0:\SNES_EMU.ELF;1
mc0:\BOOT\SNES_EMU\SNES_EMU.ELF
```

Смысл этого файла в возможности в игровом процессе сохраняться на карточку памяти.
В любом случае часто в наборе идет только 2 файла - *.elf и System.cnf
Для записи DVD-диска потребуется программа типа Nero.
В ней выберите тип проекта DVD-ROM(UDF/ISO).
в закладке UDF укажите, что это физическая партиция:
UDF partition type: Physical partition
File system version: UDF 1.02
Укажите, что диск без мультисессии.



Выберите закладку ISO и в ней установите:
File system: ISO 9660 only
File name lenght (ISO): Max. of 31 chars (Level 2)
Character set (ISO): ASCII
Теперь создайте на диске несколько папок (называйте их по английски) и поместите в них ромы с играми Super Nintendo.
Запишите диск на любой скорости (обычно советуют на 4-ой, я пишу всегда на максимальной).

Вставьте записанный диск в Playstation 2.
Вы увидите запустившийся Snes-Station.
Настало время играть.
Для запуска других эмуляторов поступайте примерно так же как и в представленном выше плане действий.

КАКИЕ ЭМУЛЯТОРЫ БЫВАЮТ НА PLAYSTATION 2

Amiga: UAE PS2 Port http://www.volny.cz./molej/ps2/uae.htm
Atari 2600: PVCS http://pvcs.ps2-scene.org
Atari 5200: JumPS2 http://jum.pdroms.de
Atari ST: Castaway http://7not6.ps2-scene.org
BBC Micro: Beebem PS2 http://www.jboom.com/beebem_ps2
Colecovision: ColemPS2 http://jum.pdroms.de
Commodore 64: Ps2dc64 http://classicgaming.dcemulation.com
Ps2vice http://ps2vice.ruoho.org
Commodore 128: Ps2vice http://ps2vice.ruoho.org
Commodore Plus 4: Ps2vice http://ps2vice.ruoho.org
Gameboy: PS2InfoGB http://7not6.ps2-scene.org
PS2InfoGB (HDD) http://www.ps2-scene.org/forums/showpost.php?p=214352&postcount=30
Gamestudio: (Коммерческий эмулятор GBA для PS2) http://www.amazon.co.uk/exec....3971868
Sega Mega Drive: Pgen http://www.gamebase.ca/pgen
Mame: PS2 Mame http://www.richpsx.com/playstation2/utilities.html
Master System: Psms http://psms.gamebase.ca
Psms (Christmas Pack. Релиз отличается от оригинального Psms) http://7not6.ps2-scene.org
Msx: PMSX (Christmas Pack Binaries) http://7not6.ps2-scene.org
Nes: PS2InfoNes (Christmas Pack Binaries) http://7not6.ps2-scene.org
Neo Geo CD: NeoCD/PS2 http://neocd.ps2-scene.org
Neo Geo Pocket: Neopop/PS2 http://ps2-scene.org/forums/showthread.php?t=34175
PC Engine: PS2PCE (Christmas Pack Binaries) http://7not6.ps2-scene.org
PS2PCE (Hard Drive version) http://www.ps2-scene.org/forums/showpost.php?p=215547&postcount=11
Scumm: ScummVMPS2 http://www.volny.cz/molej/ps2
ScummVM с поддержкой HDD http://forums.scummvm.org/viewtopic.php?t=2569
Super Nintendo: Snes-Station http://snes-station.gamebase.ca/index.htm
ZX-Spectrum: Ps2DreamSpec http://classicgaming.dcemulation.com
Thompson: TOPS2 http://ps2emu.dcemu.co.uk/tops2.shtml
Vic-20: Ps2vice http://ps2vice.ruoho.org
PS2 Vic http://ps2vic.sourceforge.net
Wonderswan: Wonder-Station http://wonder-station.ps2-scene.org
Только помните - не все эмуляторы бесплатны и не все работают так хорошо, как хотелось бы.







ЭМУЛЯЦИЯ PLAYSTATION 2 НА IBM PC (PCSX2)

Да, действительно существует эмулятор PCSX2 позволяющий запустить некоторое количество игр. Существует он не один год, но по прежнему можно гарантировать, что более менее, вы поиграете на полной скорости лишь в Final Fantasy X. Но во первых, это игра достойная того, чтобы только ради нее одной купить консоль, а во вторых, возможно вы найдете ряд игр, в которые при должном усердии и терпении сможете все же поиграть.

Но согласитесь, скорость в 25 FPS в Resident Evil 4 на современном и быстром Core 2 Duo – это все же очень медленно.

Но причину этого легко понять. Playstation 2 – очень мощная консоль с особой архитектурой. И пусть вас не вводят в заблуждение смешные, на сегодня, 300 Мгц центрального процессора. Вы забываете как минимум о процессоре эмоций (EE)и процессоре графическом (GS).

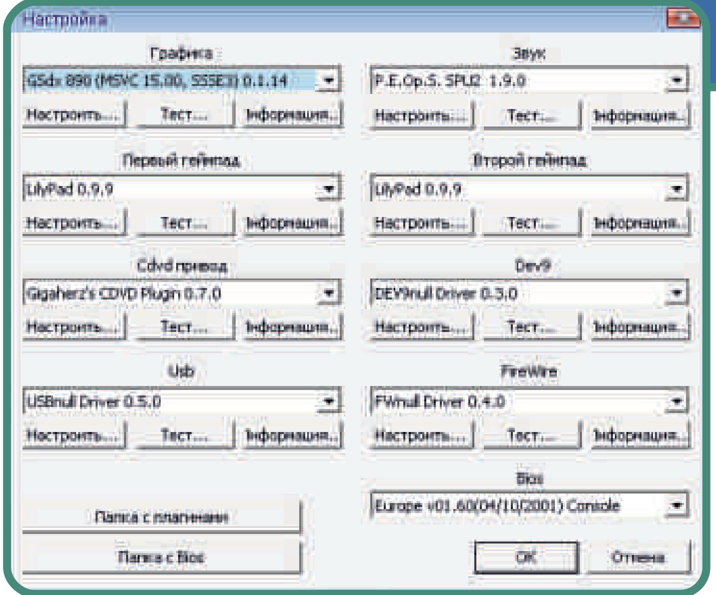
На сегодня современные процессоры всего в 10 раз (по количеству мегагерц) быстрее уже старенькой консоли, а опыт показывает, что для приличной эмуляции компьютеры должны быть как минимум в 30-40 раз быстрее по данным показателям.

К счастью не все так мрачно. Компания NVIDIA начала выпуск особых драйверов для новых поколений видеокарт – OpenCL, которые позволяют взять часть работы центрального процессора на себя и сделать это иногда в 100 раз быстрее!

Поэтому возможно, не так уж и долго осталось ждать полноскоростной эмуляции Playstation2.

Ну а пока, мы с вами в кратце рассмотрим прекрасный эмулятор PCSX2.

Еще раз напоминаю, если по каким то причинам вы не покупаете за 5000 рублей Playstation 2 – купите процессор с 2 (лучше 4 ядрами), чтобы насладится ограниченным количеством игр с



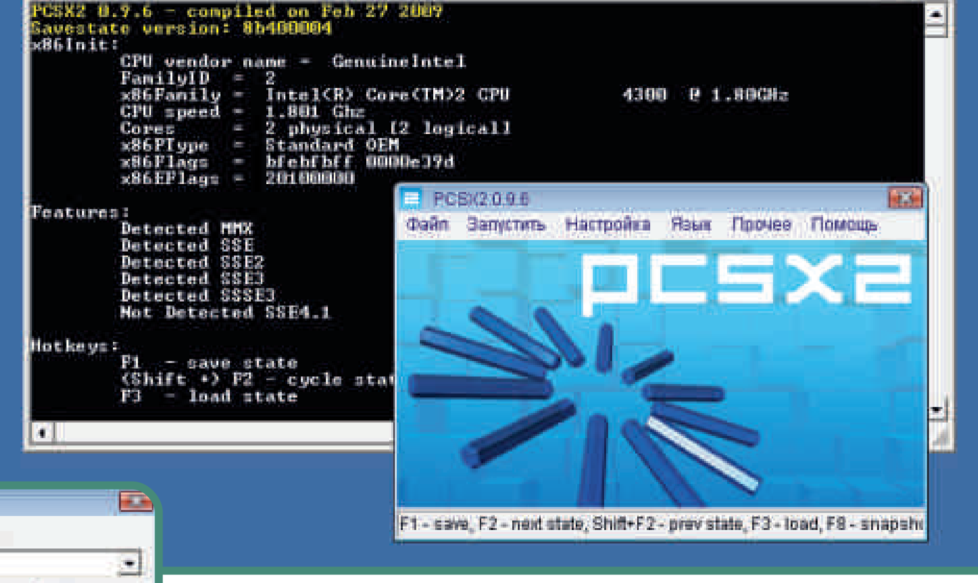
Playstation2 с выпадением кадров и графическими багами.

Скачать эмулятор можно с сайта pcsx2.net. Вам так же понадобится БИОС приставки – вы его сможете найти в сети интернет по ключевому слову, ну например «SCPH-70004_BIOS».

Положите его в папку BIOS внутри папки с эмулятором. Теперь запускайте файл pcsx2 0.9.6.exe или какой там будет, к моменту выхода журнала.

В принципе все плагины уже есть в комплекте. Конечно, я забыл сказать, что PCSX2 верен традициям эмуляторов работающих на плагинах.

Вы увидите 2 окна – одно – это графический интерфейс с меню, второе – консоль – она важна тем, что, если что то у вас не работает, вы видите в ней сразу причину.



После запуска сразу идите во вкладку language (язык) и выбирайте "русский".

Ну что же, многое это не изменило, но все же.

Нажимаем меню – «Настройка» – «Настроить».

Видим выбранные плагины, отвечающие за ту или иную функцию эмулятора.

Начнем с начала.

Графика.

Графический плагин – один из важнейших. Пробуйте разные, но помоему выбора особо нет, лучший – это ZeroGS.

Нажав на кнопочку настроить вы попадете в меню настройки плагина.

Здесь можно выбрать разрешение экрана (графика от этого не улучшится кстати, только окошко увеличится).

Выключите интерлейсинг (по умолчанию включен) – это устранит мерцание объектов и гребенки на них.

Но в принципе – это не самое важное.

Плагин содержит особые багфиксы для конкретных игр. И если вы хотите поиграть в Final Fantasy X, то обязательно надо поставить галочку на пункт FFX hack – это устранит проблемы с геометрией мира.

Ну что же нажимаем ОК и опять в меню плагинов.

Первый геймпад.

В принципе, если играть с клавиатуры, то вполне нормальный LilyPad.

Нажимаем настроить, в открывшейся вкладке прыгаем на вкладку Pad1 и теперь слева - кнопки геймпада Playstation 2, а справа пустое поле. Щелкаем на кнопках геймпада мышкой и нажимаем клавишу на клавиатуре, которая ей и будет соответствовать.

С этим разобрались и в меню «Меню» теперь выбираем плагин отвечающий за DVD/CD-привод.

Здесь в принципе важно понять, что если в названии плагина есть слово iso, то таким плагином мы можем сразу запускать iso-образы, если такого слова нет, то вставляем в привод компьютера настоящий диск от Playstation 2 (можно пиратский). OK.

Опять мы в меню «Меню».

Звук.

По умолчанию выбран не очень хороший SPU2-X. Я бы посоветовал не его – выберите из списка то, что больше понравится.

Ну в принципе – остальное сойдет по умолчанию. Важно знать так же, что игры будут просить карту памяти. Да что там просить, требовать!

Зайдите в меню «Настройка» - «Карта памяти» - и выберите путь к карте.

Собственно – это все, что можно сказать о настройке в таком кратком эксперес-обзоре.

Так как вы играете не на настоящей приставке, а эмуляторе – появляется возможность сохраняться в любом месте игры. Для разных плагинов горячие клавиши для этого действия разные.

Например для GsDX – F1 – сохраниться, F3 – загрузиться.

Ну что же – настало время игр!

Я понимаю, что эмулятор пока слишком слаб, и все же! Даже одна Final Fantasy X уже стоит того, чтобы создать эмулятор. А что говорить о тысячах других игр, которые вскоре так же станут доступны вам благодаря гениальной команде создающей эмулятор PCSX2.





Возвращение легенды в ошеломляющем графическом воплощении. Только для Playstation 2.

GOLDEN AXE



Игра: Golden Axe
Фирма: SEGA/3D-AGES
Жанр: слэшер
Язык: английский
Размер: CD-ROM
Год выпуска: 2003

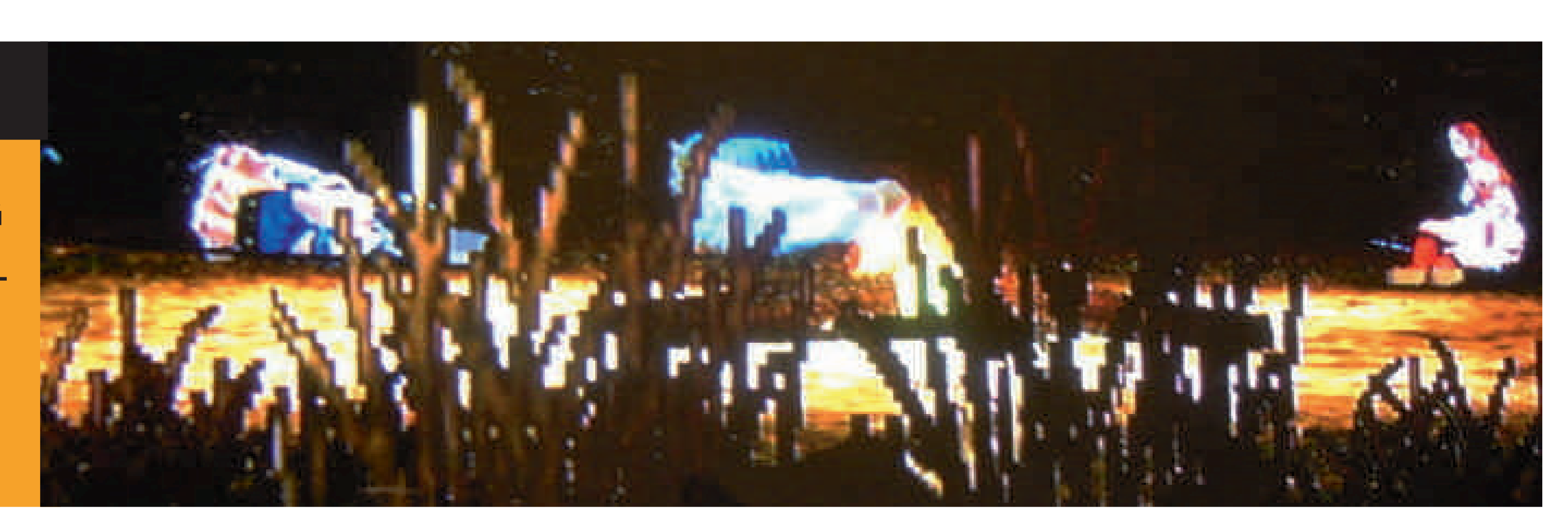
По прошествии множества лет с эпохи первых аркадных слэшеров было очень приятно увидеть профессиональный ремейк знаменитой игры Golden Axe.
Вы конечно прекрасно знакомы с этим мощным слэшером, от которого в своё время фанатели многие поколения игроков. В рамках проекта "SEGA AGES" компания SEGA вернула игрокам легендарную «Золотую секиру», снабдив изначально двумерную игру современной объемной графикой. Для возрождения забытой легенды разработчиком была задействована мощь консоли SONY PLAYSTATION 2.
Прежде всего хочется отметить, что это именно та, до боли знакомая первая часть сериала. Спутать начальный экран или интерфейс просто невозможно. Не стану отрицать, меня охватил огромный восторг, когда посчастливилось запустить этот ремейк на своей приставке.
С первых же моментов игрок погружается в старую добрую атмосферу, перенесенную на новый технологический уровень. Нельзя сказать, что очевидных изменений не появилось вовсе – помимо технологических нововведений ремейк вобрал ряд удачных находок, использовавшихся на MegaDrive в третьей части Golden Axe.
Впрочем, обо всем по порядку.
Миновав титульный экран, вы попадаете в режим выбора игрока. Разумеется, игра воспринимается через призму плоских версий, поэтому с самого начала в качестве эталона для анализа обозреваемой игры я рассматривал версию для MS-DOS с прекрасной 256-цветной (VGA) графикой и неповторимым звуком, проигрываемым через AdLib.

3D-AGES сотворили чудо.

Так вот, уже на экране выбора персонажей заметны серьёзные различия. В DOS-версии для выбора героев нужно было вращать их в некоей 3D-подобной системе координат. В ремейке на PS2 мы лишь перемещаем курсор по именам, обозревая выбранного героя слева.
Я всегда играл амазонкой Tyris, не удивительно, что и в этот раз была выбрана она. Хотя лучшим бойцом в первой части был гном с топором, имеющим чудовищную зону поражения.
Перед запуском первого уровня игра показывает вступительный ролик: Death Adder стоит на фоне извивающейся гигантской змеи. Честно говоря, не особо впечатляющая заставка, разве что текстуры на змее действительно поражают своей реалистичностью.
Первый уровень сразу же вызывает стойкое чувство ностальгии, поддерживаемое великолепной, давно знакомой музыкальной темой.
Поначалу мне показалось, что движения бойцов несколько ограничены и персонажи отзываются на кнопки с некоторой

ОПАСАЙТЕСЬ ГНОМОВ

**Вы против жуткого избиения гномов во всех частях «Золотой секиры»?
Вам непонятно, почему так злобно накидывается на них бравая троица?
Этот небольшой скрипт расскажет, что это всего лишь справедливое наказание трусливым воришкам.**





задержкой. Впрочем, это было почти незаметно, так как каждый взмах мечом вызывал целый фейерверк визуальных эффектов, которых, разумеется, в первоисточнике не было. Чтобы сравнить ощущения, я следом запустил в DosBox на персоналке оригинал Golden Axe – и был поражён, насколько воспоминания контрастируют с действительностью. Управление в оригинале оказалось ещё менее отзывчивым, а движения были сильно упрощены.
После минуты игры на ПС2 у меня осталось только одно замечание относительно не столь

Ужасное избиение гномов и вы активный участник этого безобразия. Не беспокойтесь - они это заслужили. Даже если вдвоем на одного.

врагу спиной или лицом – зона поражения мечом настолько широка, что настигает цель со всех сторон. Между прочим, враги – мускулистые солдаты – иной раз любят, разбежавшись, пребольно пнуть ногой. Здесь единственный метод противостоять удару – успеть отойти в сторонку, что не всегда удаётся сделать. В принципе, можно встретить врага ударом меча,



Обновленная графика, узнаваемая музыка, полюбившиеся герои и мощь Playstation 2.

театрального падения героев от удара, как в… первой части? Не было и там такого!
Но что в ремейке поражает в первую очередь – мир по-настоящему объёмен. Стоит лишь начать движение, и игра показывает свою глубину. Даль тонет в тумане, сквозь поволоку просматриваются контуры деревьев или скалы. Ветвистые кусты разнообразят пейзаж, а в протекающей неподалеку реке видны балки рухнувшего моста.
Уже на первом уровне, при всей скрупулезности воссоздания первой части, изменения видны не вооруженным взглядом – например, порой путь героя преграждает бурлящий поток, и вам предстоит сражаться по колено в воде.
Что касается системы ударов, то на первых уровнях даже нет особой разницы – стоите ли вы к



но для этого требуется тонко подгадать момент. Чуть дальше по игре можно будет, как и в оригинале, использовать разные

закоулочки, чтобы к вам могли подобраться не все враги сразу. Главная неожиданность: первый уровень классического Golden Axe разделили пополам, добавили в него вид с разрушенным замком и сильно удлинили. Лично я бы предпочёл оригинальный, более короткий вариант, но в любом случае, об этом во время игры думать некогда – со всех

сторон прут враги, пешими и на драконах, а каждый удар создает бурю световых эффектов.
На помощь герою можно по-прежнему призывать магию, но на сей раз она будет демонстрироваться в духе магии из Golden Axe 3 – длинными и не очень красивыми видеороликами. Для каждого уровня магии свой ролик. Поначалу смотреть их довольно интересно, но, пройдя примерно половину игры, магию приходится применять слишком часто, чтобы хоть как-то выжить, и в результате долгие не прерываемые ролики уже не так радуют.
У бойцов есть несколько видов атак, но обнаружить закономерность их использования довольно сложно. К примеру, нажатие крестовины вверх и удар при близком расположении к врагу заставит бойца ударить врага несколько раз рукояткой меча. Зажатые кнопки X и квадрат – мощный удар с воздуха. Два раза вправо/влево – бежать, если дополнить нажа-







тием кнопки X – удар в прыжке.

Первые уровни разделяет сценка с бойцами, отдыхающими на поляне. Из лесной чащи к ним выходит гном и ворует пузырьки с магией – вероятно, этим и объясняется, за что мы так лупим этих гномов ногами, когда они выбегают на поле боя.

Город, расположенный на черепахе, восхищает совершенно незабываемым колоритом. Очень красиво. Вам предстоит передвигаться по панцирю черепахи на фоне деревянного городка. С черепахи путь ведёт в рыбацкий поселок, где впервые встретятся плюющиеся огненными шарами драконы. Ощущение объёма настолько велико, что я долго пытался зайти в какой-нибудь домик, к сожалению этого сделать не удалось.

Время от времени игровой процесс прерывается появлением очередного СУПЕРГАДА. Гиганты в лесу или минотавр в рыбацкой деревне способны бросить в дрожь. Но битва с ними происходит настолько скоротечно, что иной раз не успеваешь толком даже испугаться. Двух гигантов я огрел мощной магией и шквалом пируэтов меча в духе вертушки – мне хватило 10 секунд для победы над ними. Минотавра уложил примерно за такой же срок.

В оригинальной версии далее шёл полет на орле, и, к счастью, ремейк не отстает от оригинала. Да, птица несколько угловата, но всё происходит на фоне стремительных воздушных потоков, атак скелетов и свирепых воинов.

И ещё… именно этот уровень слегка подтормаживает на Playstation 2. Впрочем, это легко объясняется уровнем эффектов на экране.

Amiga

Atari ST

Commodore 64

Amstrad CPC

Spectrum

GOLDEN AXE

Virgin GAMES SEGA



Мужская особь заинтересованно осматривает самку. Обратите внимание, как шевелятся ноздри с трепетом вдыхающие воздух. Претендент заходит сзади, в то время как вторая особь пытается жестами привлечь к себе внимание. Но самка наносит несколько мощных ударов и скрывается за камнями. Снова неудача!



Все смешалось – кони, люди. Чьи то ноги, уши, груди. Чьи то зубы на полу и клинок торчит во лбу. Мне б добраться во дворец - Адеру придет … Конечно конец.

Хотя в целом графика подобна уровню платформы SEGA Dreamcast или ранних игр для PS2, как видите, в Golden Axe встречаются и моменты, выжимающие из приставки все, на что она способна.
Орел доставит героев в замок. Здесь появляются огромные паладины. В оригинале их приходилось бить с разбега в прыжке, так как они не позволяли подойти к себе близко. В ремейке для победы над ними достаточно лишь ловко орудовать мечом. Напомню, в этот момент многочисленные подельники Адера нападают на вас и сзади, и спереди.
Игра грамотно работает с цветовой гаммой, однако, иной раз размер текстур настолько мелок, что при движении создается их дрожание – возможно причина кроется в другом, нечто подобное можно наблюдать, когда при создании игры используется целочисленная арифметика.
Внутри замка мы встретим новых врагов – здесь они становятся еще более детализированными. Появляются маги, летающие вокруг вас и использующие разнообразные заклинания. Вот это уже явное отхождение от оригинала.
Вам предстоит миновать все залы, спасти короля с дочерью, перепрыгнуть по уступам озеро лавы, ну и, конечно, победить главного гада – ДЕС АДЕРА.
В заключение хочу резюмировать: как культовый ремейк игра совершенно изумительна. Конечно, в ней имеется множество недостатков – начиная с угловатой графики и анимации, заканчивая разными шероховатостями вроде возможности сдвигать лежащих врагов, – но при всём этом уровень исполнения значительно превосходит любую ранее созданную часть Golden Axe. Главное, это все тот же, так любимый нами Golden Axe, перенесенный на совершенно новый технический уровень и по прежнему вызывающий моментальное привыкание к игровому процессу.
Всем фанатам игры рекомендуется к немедленному прохождению. Ну а для остальных ретрогеймеров найдётся огромное количество других хитовых игр из серии SEGA AGES.

Глобальные изменения произошли во внешнем облике героини Tyres. Точнее – в чертах ее лица. Постарела красавица. Конечно, и в древности применяли методы пластической хирургии – сапогом в лоб, топором в челюсть, но все, как говорится, зависит от мастерства хирурга, пардон, гоблина и универсальности его дубины.



Golden Axe побывал на множестве известных платформ – Atari ST, SEGA Mega Drive, Commodore Amiga, Commodore 64, Amstrad CPC и тд. В далеком 1990 году, версия игры для ZX Spectrum получила довольно высокие рейтинги известных изданий. Но как видите на скриншотах – они были не равнозначны. EMULATORS MACHINE ставит ремейку 70% за воссоздание атмосферы оригинала.

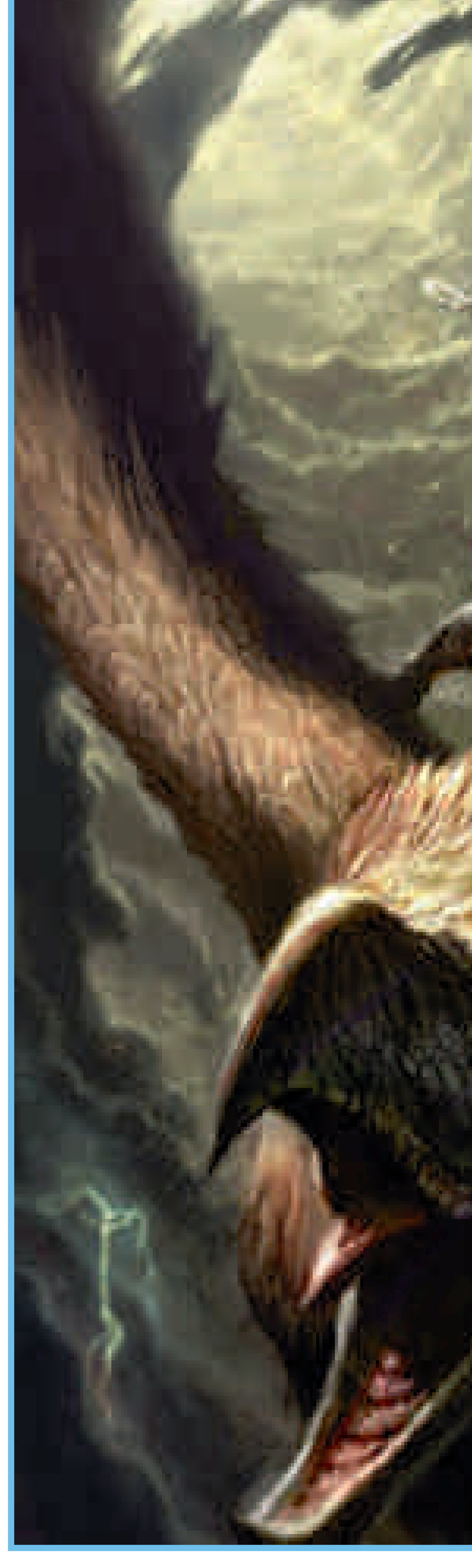
OVERAL RATING

70%

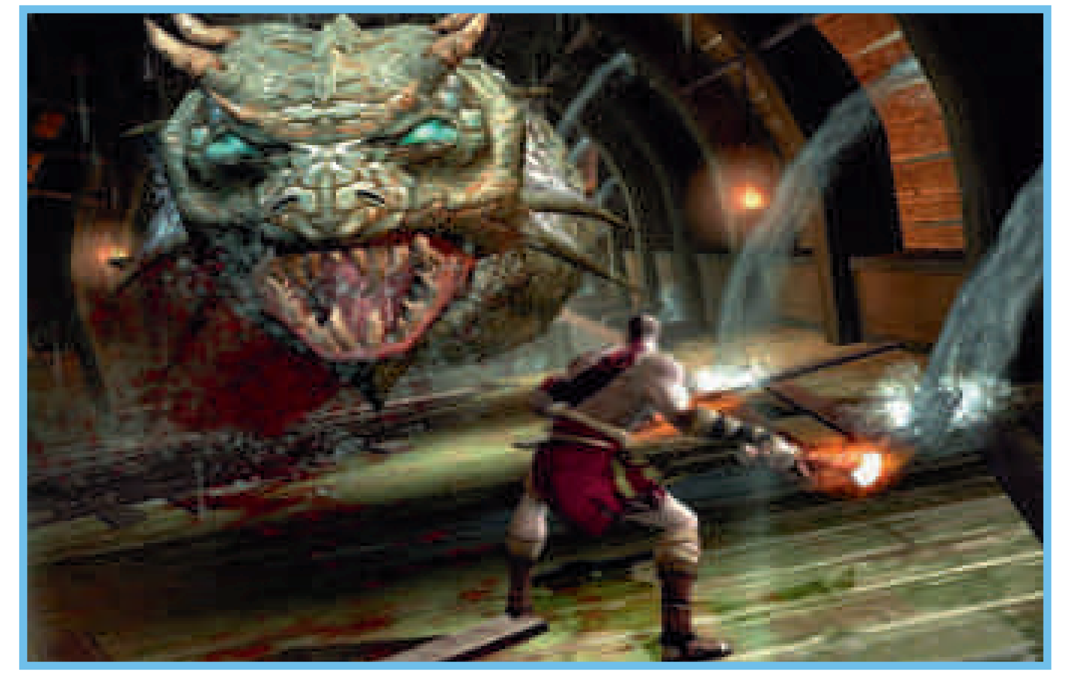


Обмануть смерть и стать богом!

GOD OF WAR



GOD OF WAR - это игра перевернувшая представление о возможностях игровой консоли Playstation 2. С одной стороны разрешение графики осталось тем же, обилие врагов на локациях так же оставляет желать лучшего, но такого размаха фантазии, настолько великолепных боссов и совершенного игрового геймплея до пришествия GOD OF WAR однозначно небыло не на одной из платформ. Эта игра способна с первых же секунд затянуть вас со страшной силой (подобно черной дыре) и не отпускать пока на экране не пойдут финальные титры. После прохождения GOD OF WAR обычно игрок пребывает в прострации - а во что после такого великолепия и высочайшего уровня можно еще играть на Playstation 2? К счастью на этот вопрос так же есть ответ - GOD OF WAR 2!



Gods of War – вероятно лучшая игра для Playstaton 2. Когда требуется показать всю мощь, на которую способна консоль – этот слэшер лучший вариант. Он демонстрирует отличную графику, эпический размах сюжета. И он замечен в мании гигантизма. Но об этом позже.

Мне очень повезло, что знакомство с SONY Playstation 2 я начал именно с God of War. И хотя на дворе 2009 год, высокие разрешения, шейдеры и другие чудеса – «Бог войны» вовсе не выглядит устаревшим, несмотря на общее низкое разрешение консоли по сравнению с nextgen-ами. Игра действительно великолепна. Вспомните (если видели) эстетически восхищающий, безумно красивый Принц Персии: Два трона. А теперь забудьте. God of War не оставляет от него камня на камне. Здесь нет места медитативной акробатике. God of War – это бесконечная бойня с использованием огромного списка комбо-ударов и магии. Настоящая кровавая баня и создатели этого не стесняются.

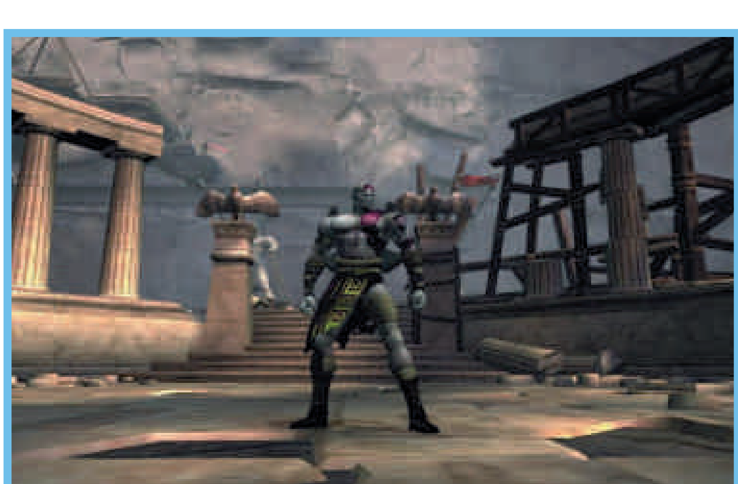
Поэтому, если вы еще не играли в God of War – хватайте деньги и бегом в магазин. Если у вас нет Playstation 2 - хватайте деньги и бегом в магазин. В любом случае – запомните ключевые слова – «хватайте деньги и бегом».

Наконец диск в приставке и перед вами разворачивается грандиозное действо – бушует море – штормовой ветер рвет паруса на изящных галерах, ломает мачты.

Ваше игровое воплощение – беспощадный боец – Кратос. Игра стартует на одной из тонущих галер. Первые враги – вероятно римляне – жестко поплатятся за не уважение к Кратосу.

В качестве оружия выступают мечи прикованные цепями к рукам героя обладающего нечеловеческой силой. Но так было не всегда. Когда то Кратос был обычным воином, в бою не

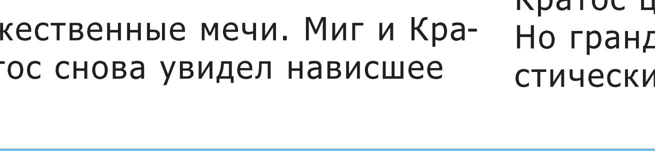








жалел никого, кровожаднее него сыскать было нельзя. Но в одном из кошмарных, похожих на мясорубку боев пришел и его смертный час. Оружие нависло над головой готовое обрушиться вниз и раскрошить череп. И вскричал Кратос в призыве к богам продавая свою душу взамен на жизнь. Один из богов остановил время, наделил Кратоса чудовищной силой, птицы вцепившись в руки приковали к ним огненными цепями бо-



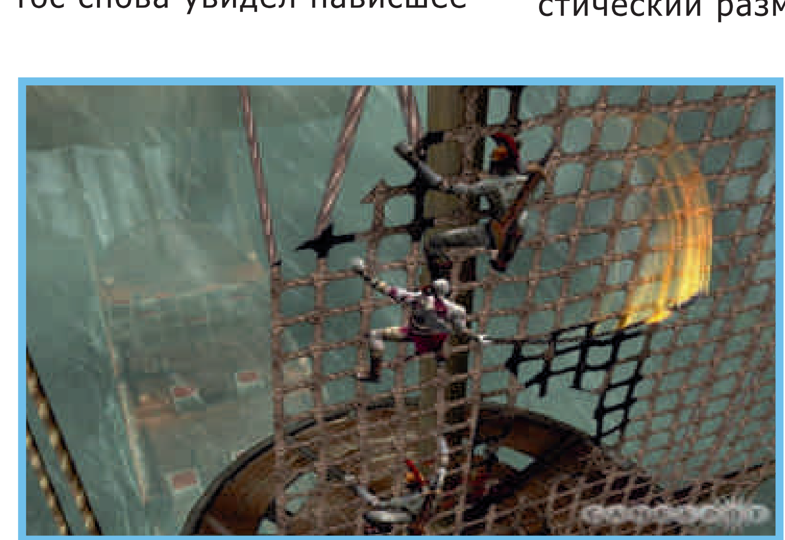
жественные мечи. Миг и Кратос снова увидел нависшее

над собой орудие смерти, но на этот раз огненными мечами в долю секунды он обезглавил врага.

Разумеется Бога даровавшего силу и жизнь Кратосу нельзя было заподозрить в бескорыстности – он рассчитывал, что тот поможет ему расправится с одним из бессмертных (ха-ха) богов. К сожалению он не знал Кратоса, как бы ему следовало. Наш же герой не остановится в кровавой бойне пока сам не станет БОГОМ.

На первом уровне главная опасность вовсе не шторм или враждебные воины. Спустившись в трюм галеры, Кратос лицом к лицу столкнется с гигантской гидрой, голова ее в 4 роста человека и обычными ударами ее не возьмешь. Но после особенно мощных атак появляется возможность применить к гидре находящейся в кратковременном нокауте особые приемы. Кратос цепями захватывает голову и лупит ей о борт галеры. Зрелище поистине эпическое. Невероятно огромная голова занимающая весь экран и крошечный Кратос цепями лупящий ее. Но грандиозность и ее фантастический размах становится очевиден в следующих сценах. Выбравшись из трюма герой встречается сразу с тремя головами гидры – причем они такие огромные, что экрана просто не хватает, чтобы взглядом охватить их. Здесь Кратоса ждет жестокая битва с несколькими вариатами – одним из которых является – обрушить на две головы площадки с шипами, а третьей – самой большой головой сломать толстенную мачту галеры и насадить ее на острый столб. В трюмах полузатонувшей галеры, разумеется, полно воды. Вода выглядит довольно приятно. На ней расходятся круги. Кратос возможно и не чемпион по плаванию, но весьма талантлив в этом отношении. Не стоит думать, что действие происходит на одной галере, по канатам герой способен добраться до других кораблей.

Спустя некоторое время галеры прибывают в Афины. Следует отметить, что авторы используют тему мифологии весьма и весьма активно – вероятно не останется персонажей греческих мифов, которых бы вы к концу God of War не растерзали, наса-









дили на кол, оторвали голову, проткнули сердце и тд. Будь то кентавр или гарпии – они жестоко пожалеют, что решили связаться с вами.

В игре много разрушающихся предметов. Прибыв в город – забегайте в дома, крушите бочки, камни, доски – за это вы будете вознаграждены материей позволяющей апгрейдить оружие и магию, что в свою очередь дает новые «комбо».

Да, в God of War совершенно бесподобные мувики, безукоризненно передающие историю и развивающие сюжет. Скажем так – я никогда не видел настолько восхитительных роликов. Это какая то магическая смесь стилизованных под древнегреческие застывшие во времени мгновения яростных битв с потускневшими, почти серыми цветами и в следующий миг все оживает – летят фонтаны алой крови, камера перемещается среди секунду назад казавшихся плоскими и вдруг ожившими своей жизнью, фигур. Я очень рекомендую увидеть эти ролики хоть раз.

А теперь о гигантизме. Если другая игра способная этим так увлечься (ну кроме



Shadow of the Colossus)?

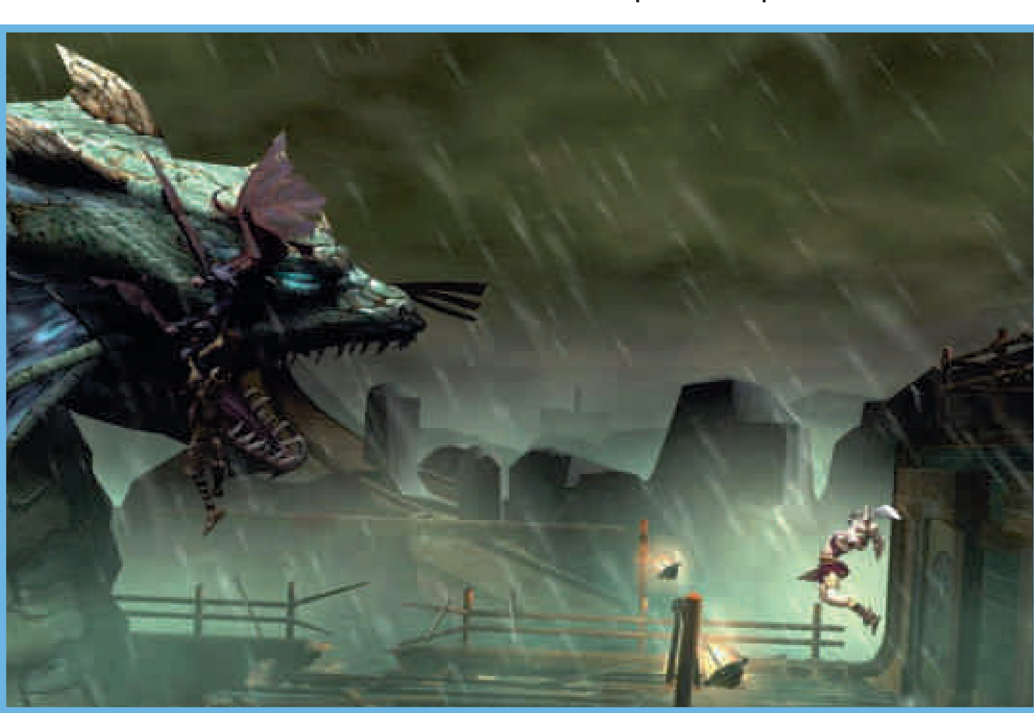
В одном из замков вы встретитесь с ужасным минотавром. Это закованный в латы, пышущий огнем бык, копытами взрезающий землю. Он огромен? Да он вызывает просто физический ужас. Его размеры настолько колоссальны, что первая мысль – как я могу с ЭТИМ биться. И разумеется обычный меч и цепи здесь бесполезны. Лишь слегка придушив минотавра вы получаете несколько мгновений отупения быка стоящего в бездействии – все остальное время он яростно пытается вас уничтожить, иной раз перемещаясь со скоростью реактивной ракеты (что не удивительно учитывая его фантастическую силу). Отправив минотавра в секундную медитацию Кратос мчится к раскаленной доменной печи и специальными механизмами заряжает раскаленное бревно в катапульту. Но один удар таким бревном способен разве что слегка помять доспехи человекоподобного быка.

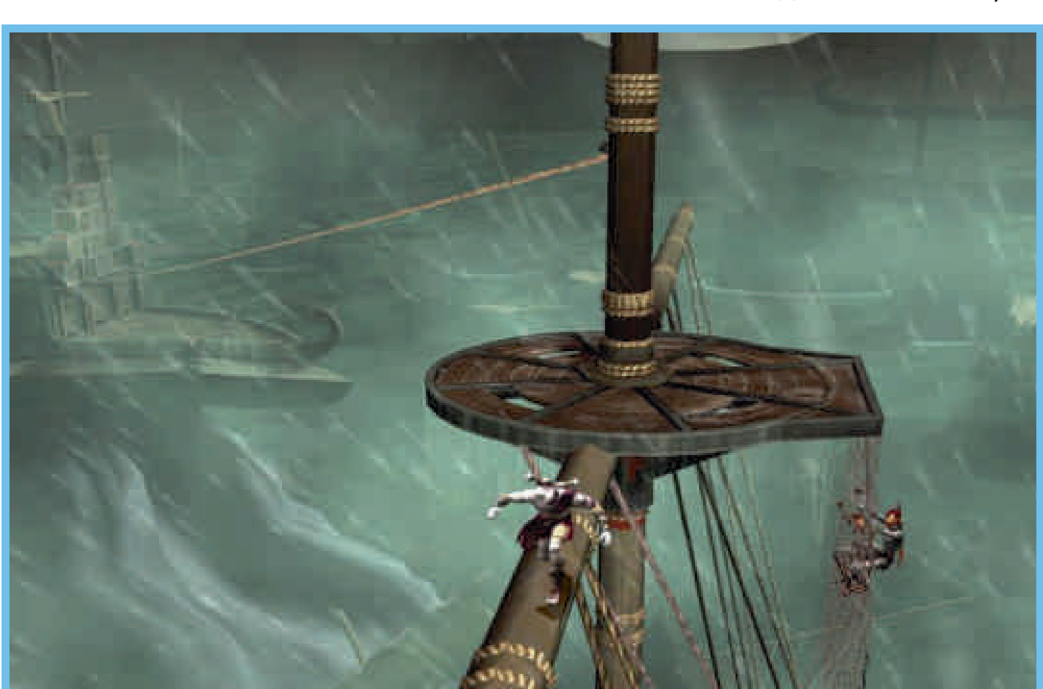
Дальше авторы игры хотят нас просто подавить, показав как наша собственная фантазия мелка против их грандиозной задумки.

Орудуя мечами, словно мельница, на улицах древнего города Кратос выходит к обрыву и застывает потеряв дар речи. Внизу, до самого горизонта все заполнено воинами храбро сражающимися на поле брани – идет война. Но посреди всего этого выделяется гигантская фигура бога Ареса – высотой в (несколько километров?).

Бог топчет ногами враждебно настроенных солдат.

И это не последний момент,

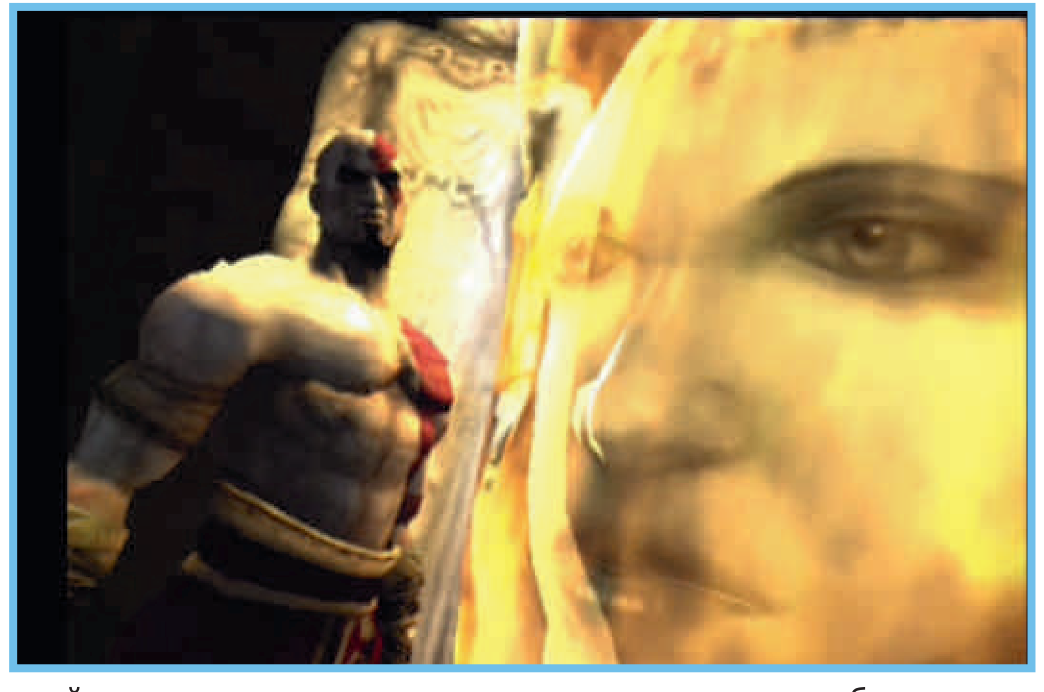




который удивит вас в процессе игры God of War – Титан носящий на спине целую скалу внутри которой находиться город, рог, подув в который Кратос создаст коридор среди беснующейся песчаной бури. Замок – ящик Пандоры – способный сдвигать стены по кругу открывая новые проходы.
В игре много логических головоломок, но проходятся они на одном дыхании – камера сразу подсказывает возможные варианты действий. Если нет возможности допрыгнуть – хватайте первую попавшуюся статую или каменный блок – тащите к препятствию, залезайте и прыгайте с него.
Время от времени путь со всех сторон закрывается демоническими воротами и вы оказываетесь на ограниченной арене против множества врагов – например кошмарных гигантских то ли ящериц, то ли собак, которые в жутком темпе начинают расти и достигнув определенного размера делятся на несколько. Соответственно не убив их сразу, вы через некоторое время получите на экране умопомрачительную армию злобных чудовищ.
Вжиться в игровой процесс заставляет и бесподобное аналоговое управление с виброотдачей. Каждый удар, благодаря джойстику Dualshok 2 вы буквально прочувствуете. В ваших силах выбирать развитие мощи Кратоса – решите развивать ли ему магию или силу владения мечами.



О графической стороне можно сказать, что она завораживает. Я честно не знаю, как такое смогли сделать на уже старенькой Playstation 2. Полотнища флагов полощатся на ветру, враги порой просто гигантски, на оружие видны переливы света. Во время игрового процесса все сверкает, взрывается фейерверком красок – настоящее графическое пиршество. Картинка на экране использует замывку, поэтому вы не увидите лесенок на краях изображений. Окружающий мир выглядит на твердую пятерку, а учитывая, что это консоль, которой уже 7 лет – ставьте «шестерку».





Рискну предположить, что такой фантастической графики создатели добились используя во многих моментах предрендеринг.
Музыкальное оформление поддерживает ощущение эпическиого размаха, вопли врагов естественны и уместны.
Разумеется God of War не единственная достойная игра на Playstation 2, ведь не случайно эту приставку многие уже назвали лучшей консолью из когда либо существовавших. Но если вы по какому то трагическому недоразумению пропустили это чудо - God of War – первый претендент на прохождение.
Вы станете свидетелем разрушения Афин - целые здания будут обращаться в ничто, дороги рушится, а Кратос захлебываться волной огненных стрел выпускаемых лучниками. В любом случае вы станете свидетелем и участником настоящего нового мифа. А может быть богом?



PC-98: ЯПОНСКИЙ КОМПЬЮТЕР

Уникальный компьютер долгое время доминировавший в Японии - оплот хентай-игр.

В 1982 году компания Nec начала производство новой линейки компьютеров - PC98x1 (на месте x подразумевается цифра). Это был первый 16-битный компьютер выпущенный NEC.

Дебютная модель имела процессор 8086 производства Intel с частотой 5 Mhz и объемом оперативной памяти 128 Кб! Согласитесь для тех лет память огромна.

Так же эта машина могла отобразить до 8 цветов на экране при разрешении 640x400.

В 1985 году последовала модель PC9801vm ставшая в Японии лучшей по продажам. Она была снабжена более мощным центральным процессором производства NEC V30 на 8 Mhz, память расширена до 384 кб. Модель оснащалась двумя 5" дисководами для гибких дисков.

За ней последовала PC9801vx (вышла в 1986). Она оснащалась уже более мощным 286 процессором с частотой 8-10 Mhz и 1 Мб памяти.

Разрешение экрана не изменилось, но количество цветов выросло двухкратно до 16 из палитры в 4096 цветов. Замечу, лучшие представители компьютеров в то время имели подобные характеристики.

PC9801vm и PC9801vx установили стандарт возможностей для компьютеров серии PC98x1.

В 1988 году появляется модель PC-9801RA2 уже с 386 процессором (16 Mhz) и 1664 Кб памяти. В последующие годы частоты процессоров растут, хотя продолжают выпускаться модели и на 80286 (8-12 Mhz).

Однако в 1992 году Nec выпускает модель PC9821 (модели PC9821 найденные мной в сети, выпускались с 1993 года (PC-9821 model S1 и тд)).

Новая линейка являлась огромным шагом вперед относительно прежних моделей, так как базировалась на несравнимо более мощном процессоре (i486), имела увеличенную оперативную память и наконец то качественную SVGA графику. Она так же оснащалась приводом CD-ROM и жестким диском на 40 мб. В последних моделях устанавливался Pentium II процессор и операционная система Windows 95.

Замечу, что со стандартным PC - PC9821 сравнивать нельзя, так как это была все же самобытная машина, хоть и на распространенных комплектующих (не всех).

На PC98x1 за все это время вышло огромное количество как уникальных игр, так и всемирно известных хитов (например Doom, Alone in the Dark).

PC9801 поражает разнообразием различных японских RPG и Adventure-игр, правда с жестким хентайным уклоном. Ну что же, так веселее. В свое время PC98x1 занимал в Японии 40% компьютерного рынка являясь доминирующим, наряду с такими машинами, как x68000, FM Town и тд.

Однозначно что PC98x1 была великолепной серией машин с отличной красивой графикой (правда в большинстве случаев не плавной).

Производили эту машину не только Nec, но и Epson (они сразу начали с модели с процессором 80286 в 1987 году дав ей название PC-286).



БОЙТЕСЬ ЯПОНЦЕВ

Линейка PC98x1 была полноценным компьютером для выполнения любых задач. Меня же интересует она только в плоскости игр.

И вот относительно игрового направления я могу сказать, что это было что то совершенно выдающееся, вне времени и пространства.

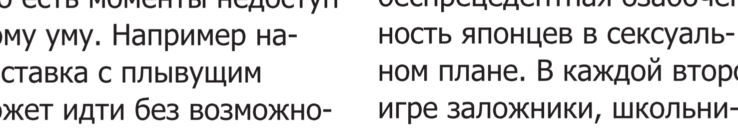
8 цветов и 5Мгц. На что можно расчитывать при таком раскладе?

Правильно, грамотно построенные поэкранные adventure с красочными красивыми фонами. Пошаговые стратегии и завораживающие RPG. Если вы раньше не сталкивались с этим компьютером, то поверьте, будете сильно удивлены, тем насколько игры для PC-98 отличаются от общепринятых. В них свой мир, другое направление. Даже на относительно слабом "железе" мы видим не устаревающие шедевры.

Конечно есть моменты недоступные русскому уму. Например начальная заставка с плывущим текстом может идти без возможности ее прервать 5 минут, 10 минут... 30 минут. Я конечно понимаю - япония, медитация и все такое, но приходят на ум две мысли. 1 - японская культура действительно невероятно отличается от нашей. 2 - на японской клавиатуре больше клавиш и стандартная писишная клавиатура под эмулятором просто не имеет клавиши, которой интро прерывается. Возможно истина где то рядом.







Другой момент - беспрецедентная озабоченность японцев в сексуальном плане. В каждой второй игре заложники, школьницы, волшебницы подвергаются бесконечным "хентайным" притязаниям. Честное слово - взглянешь после этого на живого японца и станет страшно от понимания какой сумбур в его подкорке впитан с молоком матери, с первой компьютерной игрой.

На PC98 вышло очень много игровых сериалов (Akiko, Amaranth 1-4, Dragon Knight 1-3, Can Can Bunny 1-5, Farland Story 1-7, Viper, Xak 1-3), которые притягивают и по сей день.

В любом случае PC98x1 стоит того, чтобы на него потратить время.

ЭМУЛЯТОРЫ PC-98





PC-98 очень интересная система с частично нестандартной архитектурой, что с одной стороны позволяет используя MS DOS различных версий или Windows 95 запускать некоторые программы с IBM PC-совместимых компьютеров (например Norton Commander), а с другой - радовать фанатов играми хентайной направленности, которые могут работать только на родном японском железе. Поэтому в большинстве случаев единственной возможностью получить доступ к сокровищнице игр PC-98 остаются эмуляторы. Их к сожалению не так много и большинство из них давно не обновлялись, хотя 100% эмуляции не один из них не демонстрирует. Наиболее известные - Anex86, PC-9821 Emulator T98-Next, Neko Project II.
Часть игр может идти на одном и не идти на другом эмуляторе, поэтому приходится иметь их все на жестком диске. Иногда встречаются игры работающие с не верной скоростью или имеющие графические артефакты.
Кроме того, не все эмуляторы могут сохранять игру в любом месте (что бывает очень важно), либо ускоренно проматывать текст.
Не знаю в силу каких факторов, но интерфейс у большинства японских эмуляторов не очень юзабелен. Иногда требуется нажать несколько горячих клавиш, чтобы открыть пункты меню.
Считается, что лучшим эмулятором является Anex86. Он позволяет запускать более менее новые игры выпущенные в районе 92-95 годов. Я отдаю предпочтение эмулятору Neko Project II за его несравнимо более удобный и понятный интерфейс и прекрасную эмуляцию старых игр (до 1992 года). На PC-98 очень много увлекательных ретро-игр с научно-фантастическим сюжетом, отличных RPG и пазлов. А если знать, что почти все они приправлены "клубничкой", то представляют из себя довольно интересное явление в компьютерном мире.



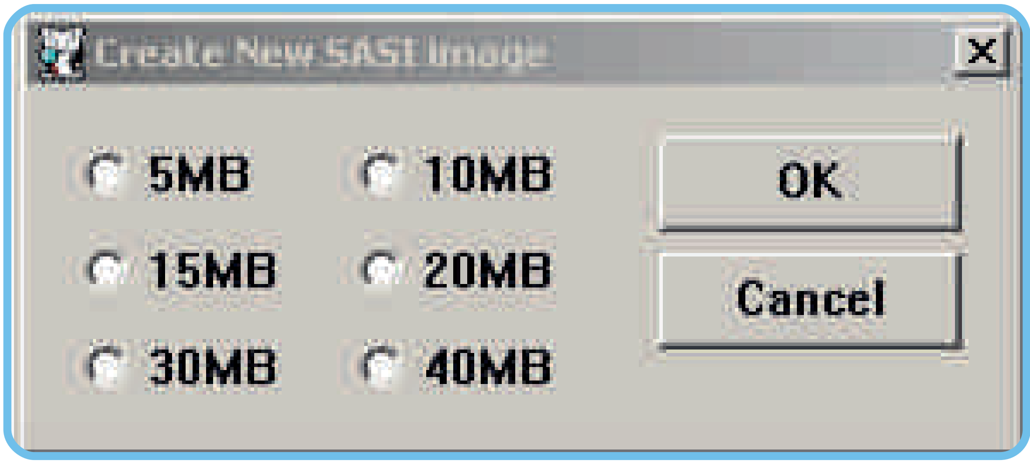
ЗАПУСК ИГР PC-98 С ЖЕСТКОГО ДИСКА (HDD)

В вашей коллекции может быть много игр уже содержащих образ жесткого диска в формате HDI, в таком случае достаточно нескольками щелчками мыши пройти по пути HardDisk -> SASI#1 -> Open и получить увлекательную игру, например с PC-9801, на мониторе. Но к сожалению не все игры распространяются в столь удобном формате. Они могут храниться просто в архиве. И логично, что для своего запуска потребуют жесткий диск. Я покажу как запускать такие игры.

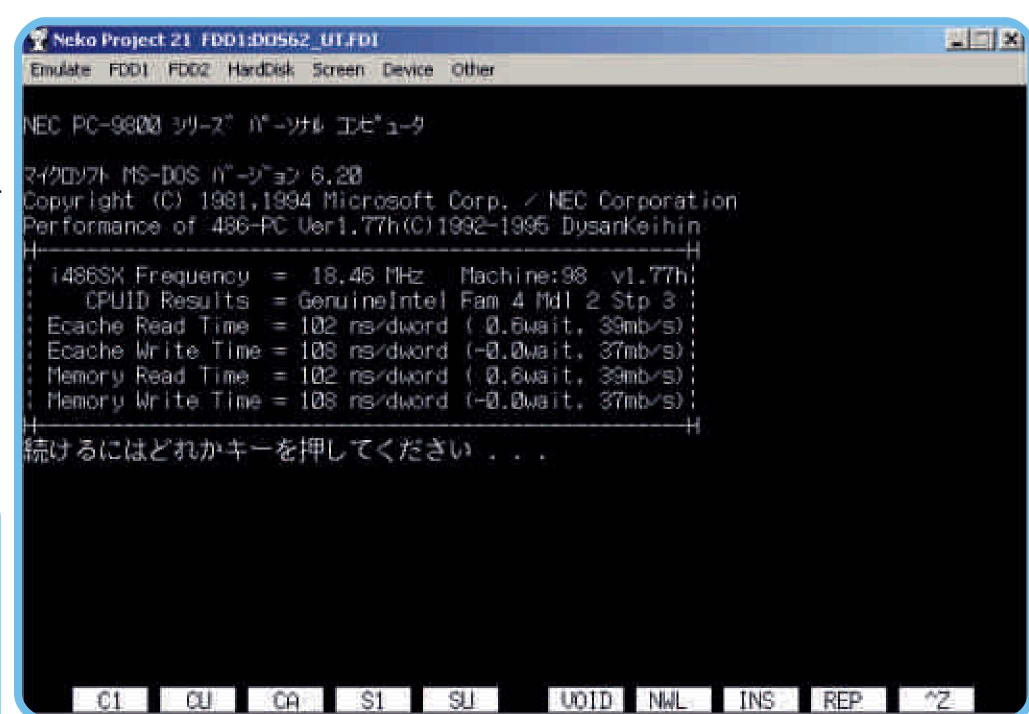
Нам понадобиться как минимум сам, виртуальный жесткий диск. В Neko Project 21 для его создания потребуются следующие действия. В верхнем меню эмулятора выбираем вкладку Emulate. В выпавшем меню щелкаем на NewDisk. Появится диалог, где необходимо указать имя создаваемого жесткого диска. Это может быть произвольное название. В пункте NewDisk можно создать не только образ жесткого диска, но и образ гибкого флопидиска. Задав имя жесткого диска, например HDdisk необходимо обязательно указать расширении. В зависимости от выбранного расширения будет создан образ жесткого диска в форматах эмуляторов Anex86 (*.HDI), T98 (*.THD), T98-NEXT (*.NHD) и Virtual98 (*.HDD). Neko Project понимает форматы жестких дисков THD, NHD и HDI.

В зависимости от того какое вы выбрали расширение у файла, будет создан образ отличающийся не только форматом, но и размером. Например для образов с расширением HDI есть возможность создать диск размером 5, 10, 15, 20, 30 и 40 Мб. Если вы выберите 50 Мб - ваш компьютер взорвется.

Для образов с расширением THD возможен размер до 256 Мб, заготовки значений: 20, 41, 65, 80 и 128 Мб. Так же вы можете вручную указать размер от 5 до 256 Мб. Расширение NHD дает возможность создавать диски размером от 5 до 512 Мб. И осталось рассмотреть значения при расширении HDD. Здесь размер диска может варьироваться от 2 до 512 Мб. В подавляющем большинстве случаев расширение HDI более чем достаточно.



Выбор размера создаваемого диска HDD

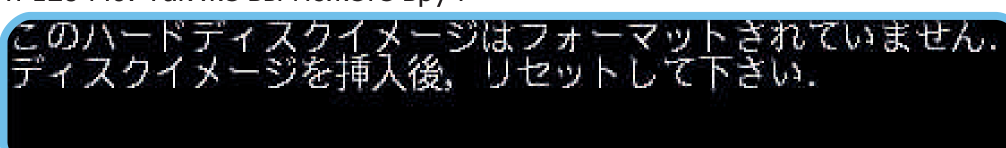


Японский MS-DOS

Для создания дискет проделываем аналогичные операции, только выбрав расширение из двух вариантов - d88 и 88d. И разумеется указываем адекватный размер - гибкий диск все таки.

После создания диска с расширением hdi (или выбранного вами из списка доступных) на жестком диске появится файл.

Напомню, что диск пока не отформатирован и не разбит на разделы, то есть для работы еще не готов. Настало время вспомнить старый, быстрый MS-DOS. Вы не ослышались. Именно эта операционка стоит на линейке компьютеров PC-98.



Диск не является системным

Загрузим образ только что созданного жесткого диска в эмулятор Neko Project 21.

Для этого в верхнем меню выбираем последовательно пункты:

HardDisk

SASI#1

Open

В диалоговом меню выбирает образ.

Сделав эмулятору резет вы увидите надпись на чистом японском языке - "диск не является системным".

Конечно, его же никто еще даже не отформатировал.

Загрузим дискетку с операционной системой в виртуальный флоппи-дисковод.

FDD1

Open

Перегружаемся:

Emulate

Reset

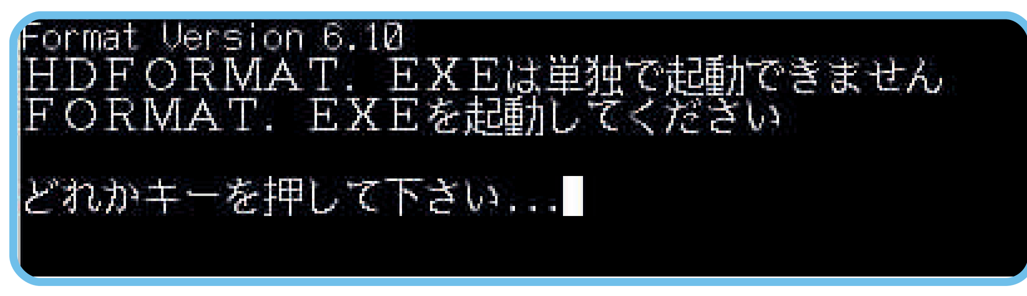
Компьютер загрузиться с виртуальной дискетки и на экране появится приглашение входа в оболочку над MS-DOS.

Нажмем любую клавишу для входа.

Безусловно она выглядит приятнее, чем то что мы привыкли видеть на PC, но без знания японского работать в ней будет непросто.

Поэтому сразу и покидаем ее нажав ESCAPE и согласившись на выход выбрав Y.

Ну вот, теперь что то знакомое. На MS-DOS по крайней мере похоже.



Муха формата ЦЦ

Работают команды dir и другие.

Сейчас необходимо отформатировать диск.

Напишем после приглашения A:

format

и нажмем ENTER.

Снова наблюдаем оболочку.

Пункт сразу подсвеченный - необходим для форматирования дискет.

Оболочка VZ - японский аналог, будем считать, что Norton Commander. Даже такие банальные вещи, как файл-менеджер японцы готовы превращать в пазлы.

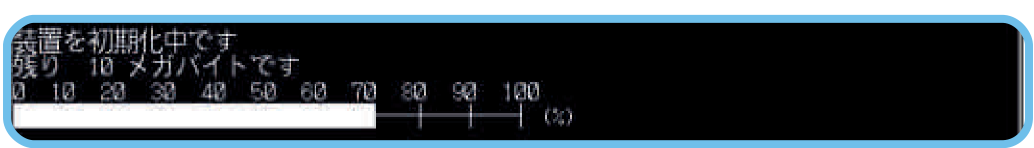


Нам нужен второй пункт (тот, что ниже).

Видим приглашение в программу.

Жмем ENTER.

Видим новое меню.



Идет форматирование

Программа format на PC-98 объединяет в себе аналоги сразу двух программ fdisk и format.

Смысла разбивать виртуальный жесткий диск на разделы я не вижу, поэтому просто отформатируем его.

Выбираем шестой пункт и нажимаем ENTER.

Диск теперь отформатирован, о чем свидетельствует заполненная полоска прогресса на экране.

Но диск пока еще по прежнему не имеет системных файлов и не может использоваться для загрузки.

Переходим в шестой пункт и последовательно нажимаем ENTER на каждом из пунктов - оболочка сама будет перемещать курсор на новый пункт.

Теперь можно выйти из программы форматирования с помощью ESCAPE. Извлечь из привода виртуальную дискету, съесть виртуальный пряник и перегрузиться.

Компьютер загрузился с жесткого диска.

Дважды нажмите ENTER пропустив варианты изменения даты-времени и увидите приглашение



командной строки.

Жесткий диск будет под литерой "A". Дав команду dir вы можете увидеть, что сейчас на нем присутствуют системные файлы.

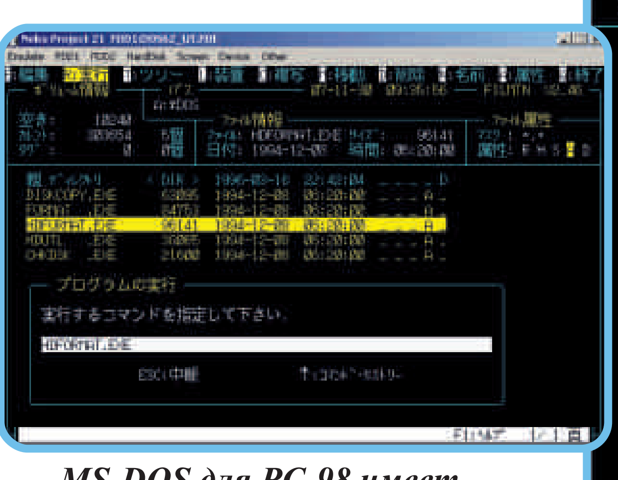
С этого момента мы можем запускать игры требующие инсталяции на жесткий диск или распространяемые архивами для копирования на жесткий диск.

Как копировать. Вопрос на самом деле сложный, так как японская клавиатура содержит больше клавиш, чем привычная нам.

Поэтому самым удобным вариантом будет использование какого либо файлового менеджера.

На диске скаченном из сети интернет (вероятно вы скачаете такой же, под названием DOS62_UT.FDI) и содержащим MS-DOS я нашел оболочку VZ.

Она показалась достаточно удобной, поэтому я покажу как работать с ней.

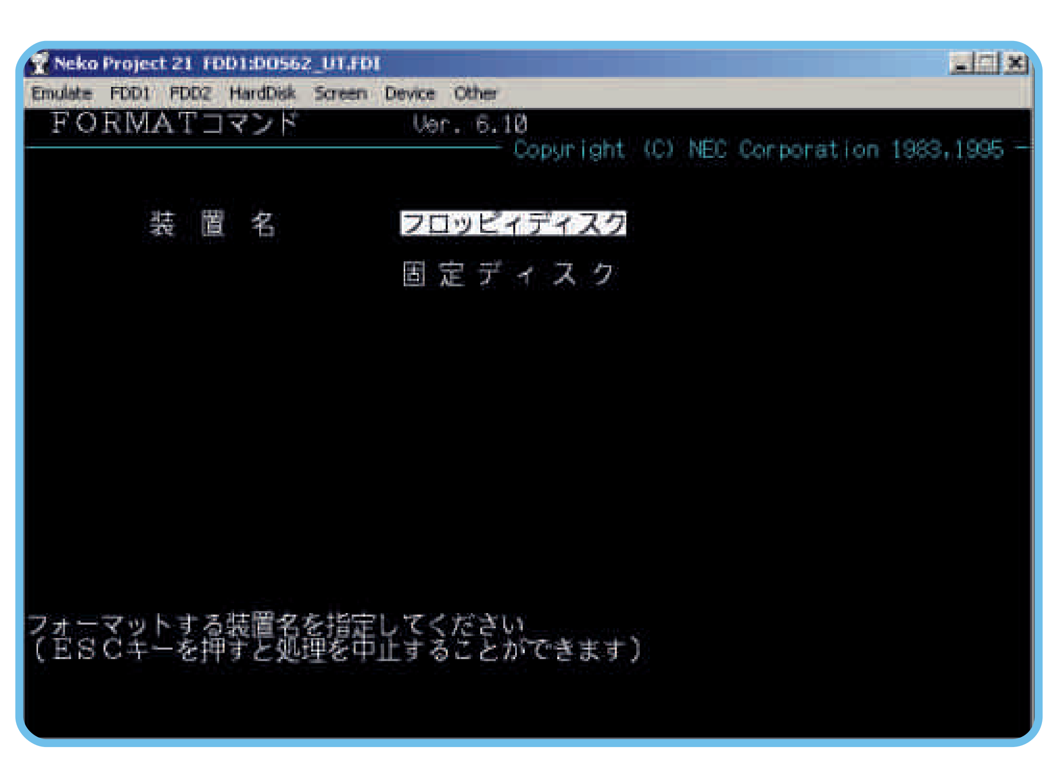


MS-DOS для PC-98 имеет подобие графической оболочки, правда это слабо помогает в дальнейшем - легче выйти и работать в чистом DOS-е.

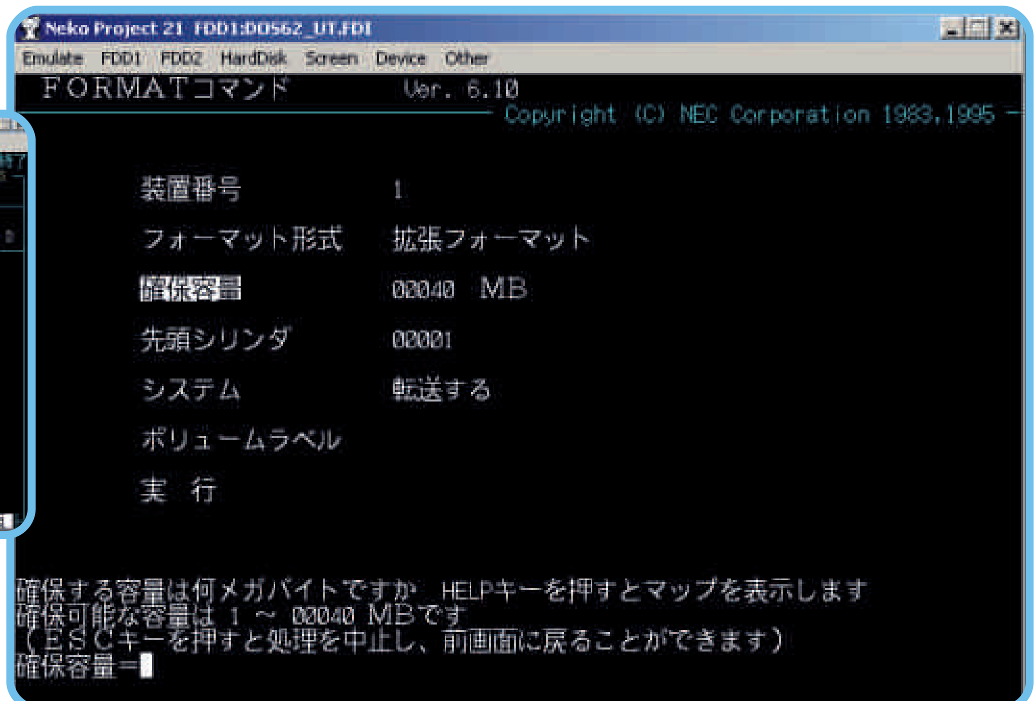
Снова загрузитесь с дискетки и зайдя в директорию UT выберите vz. Запустится файловый менеджер.

На экране возникнет рамочка. Нажмите ENTER.

Появится панель с файлами находящимися на диске A (так как мы загрузились с дискетки, то "A" - это дискетка, а жесткий диск - "C").



Отформатировать жесткий диск не сложнее, чем выучить японский. А впрочем не выучив и не отформатируете.

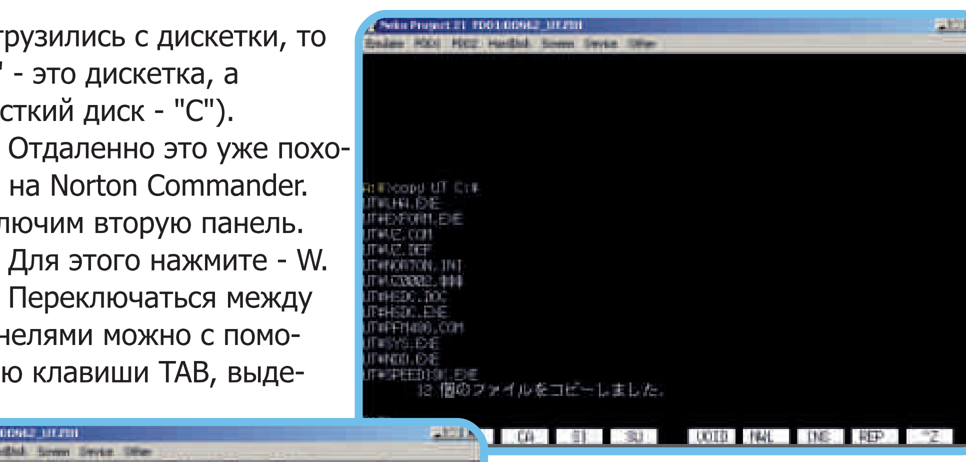


Это все еще настройки для разбивки и форматирования головы об эмулятор.

Отдаленно это уже похоже на Norton Commander. Включим вторую панель.

Для этого нажмите - W.

Переключаться между панелями можно с помощью клавиши TAB, выделять файлы и папки пробелом.



VZ-Копирование



VZ-выполнение программ

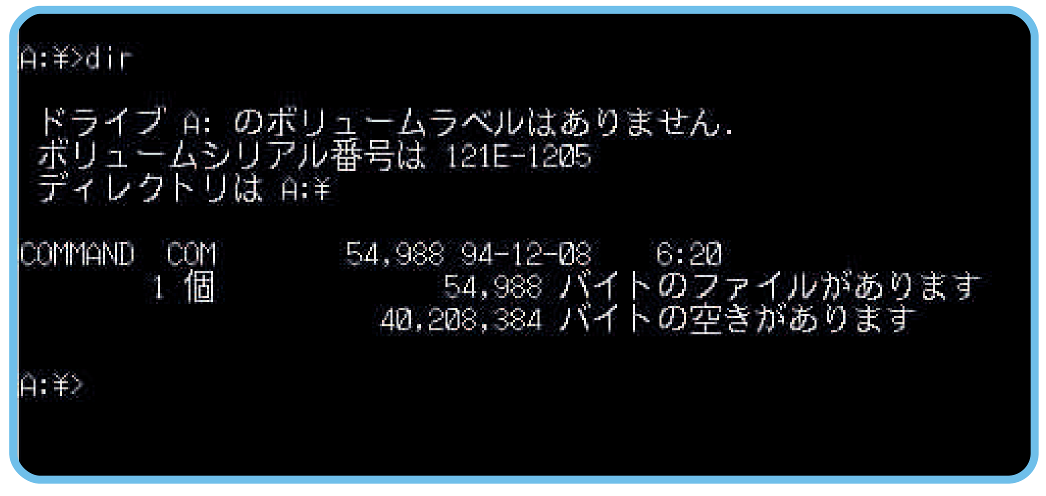
Перейдем на вторую панель (TAB), чтобы выбрать другой диск. Для этого нажмем клавишу D и выберем в меню "C".

Что вы именно на требуемой панели свидетельствует желтая линия подсветки.

Теперь на одной панели у нас отображено содержимое диска "A", на другой - диска "C".

Вернемся на панель диска "A", выделим папку UT пробелом и нажмем E, чтобы вызвать меню возможных операций.





Примерно это означает - вам все же удалось загрузиться с жесткого диска. Почему он обозначен "A" - вы уже знаете.

Я назову только главные:
C - копирование.
D - удаление.

Другие пункты - это архивирование и разъархивирование и тд.

Выбираем пункт "C" для копирования.

После чего еще раз жмем ENTER и наблюдаем копирование.

Внимание, vz необходимо запускать из под чистого MS-DOS (не из под оболочки), так как в противном случае просто не хватит оперативной памяти для копирования.

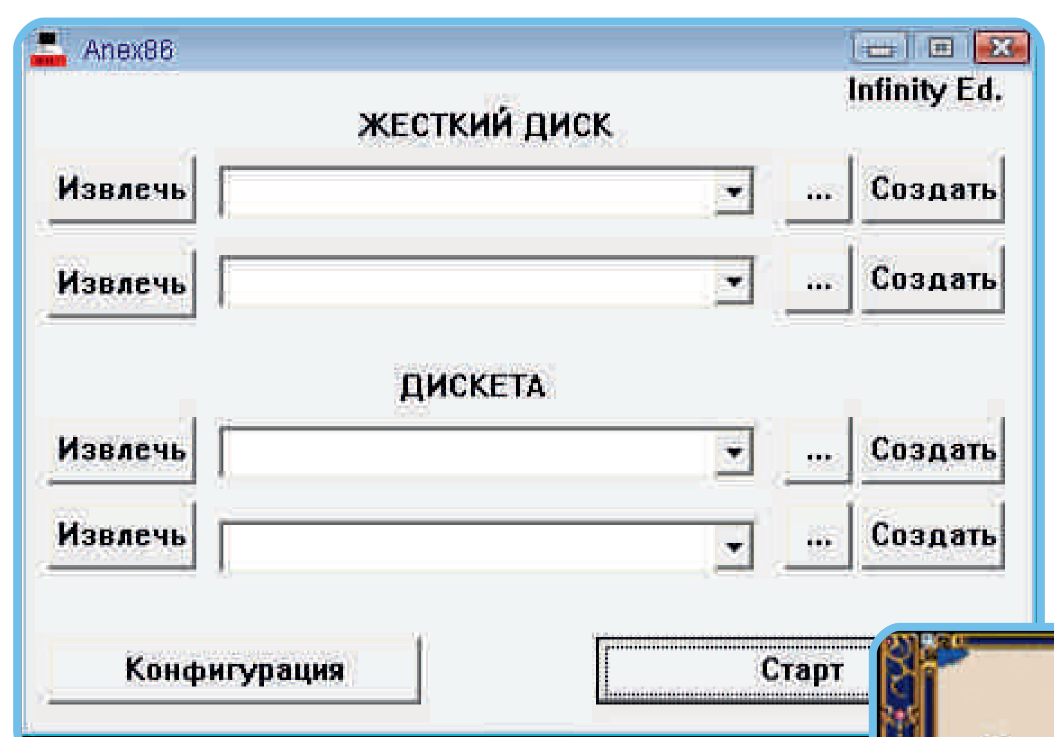
После копирования оболочки на жесткий диск извлеките виртуальную дискетку и перезагрузитесь.

Эмулятор загрузится с жесткого диска. Дайте команду vz и вы запустите файловый менеджер VZ editor.

На PC-98 диском "A" является тот диск, с которого производится загрузка ОС.

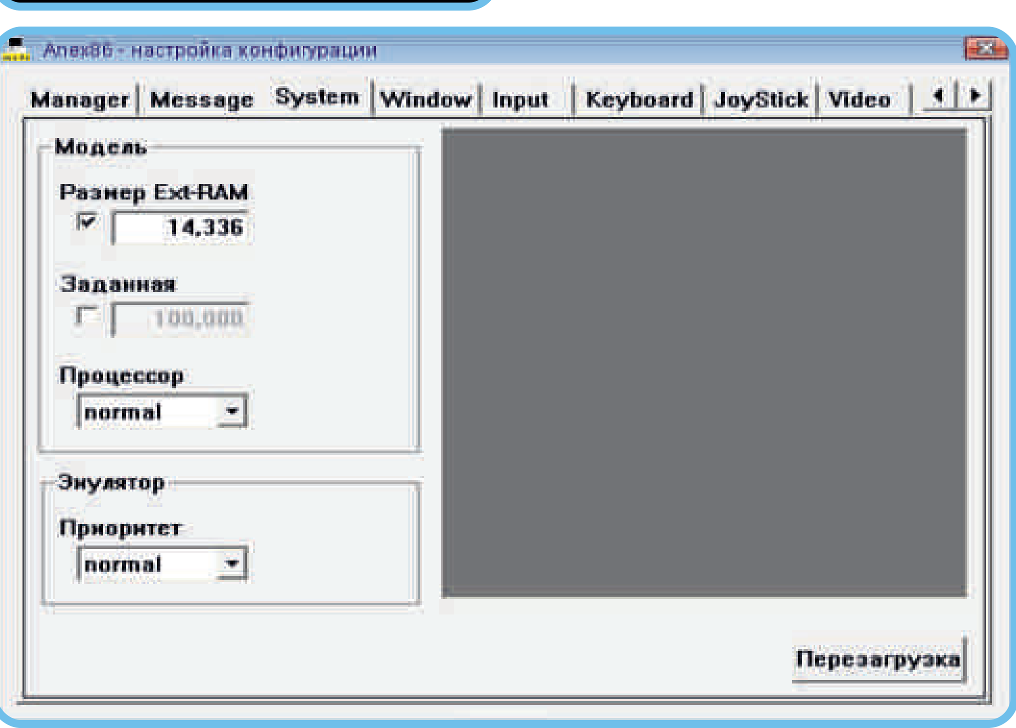
Поэтому сейчас у нас жесткий диск имеет литеру "A", а дискета - литеру "B".

ANEX86 - ЭМУЛЯТОР PC-98 ДЛЯ IBM PC-СОВМЕСТИМЫХ МАШИН

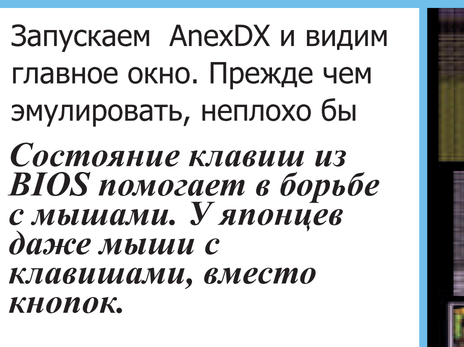


Anex86 (он же AnexDX) - один из лучших эмуляторов теперь на русском, хотя бы на половину.

Несмотря на то, что в свое время PC-98 была очень распространенной машиной в Японии, эмуляторов этой системы не так много - Anex86, Neko Project II и некоторые другие. Русскоязычной информации или хотя бы англоязычной, так же по данной теме мало. Как бы там нибыло, в большинстве игр с PC-98 мы можем сыграть используя либо Anex86, либо Neko Project II. Считается, что Anex86 лучше, так как может запускать игры выпущенные в более поздние периоды. Лично мне нравится больше Neko Project II. Что бы было удобнее пользоваться я немного изменил интерфейс эмулятора Anex86 и русифицировал его, поэтому далее мы и рассмотрим AnexDX подвергнутый моим изменениям, скачать который можно с emu-machine.narod.ru.

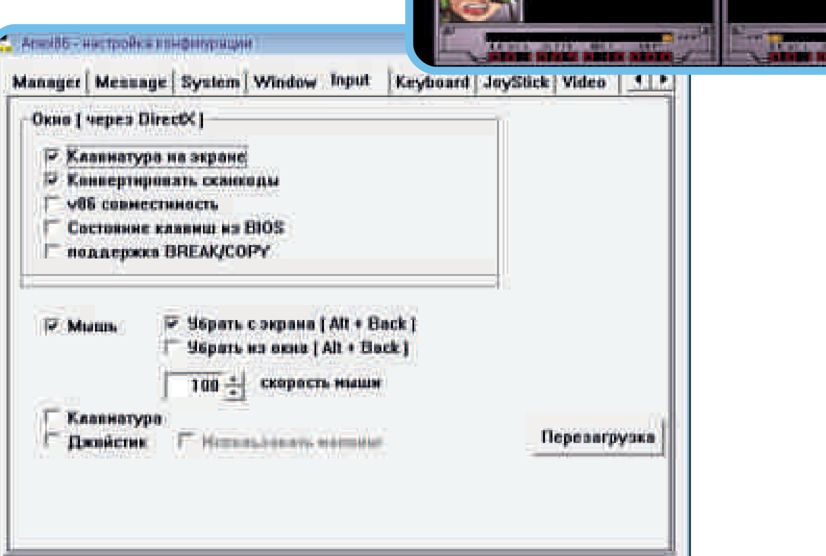


Побольше памяти в Anex86 не помешает.



Запускаем AnexDX и видим главное окно. Прежде чем эмулировать, неплохо бы поднастроить.

Прежде всего нажмите кнопку «Конфигурация». В ней, в верху найдите вкладку Fonts и далее выберите картинку с японскими символами (лежит в папке с эмулятором).Теперь в играх будет писаться по японски, вместо кракозябр. Из особо интересного, наверное можно зайти во вкладку System - здесь можно указать размер доступной памяти. Максимально доступно 14,336. Это может решить проблему не запуска некоторых ресурсоемких игр любящих много памяти, вроде Doom.Теперь можно играть. В верхней части главного окна располагается поле для выбора образов жесткого диска, а внизу - для образов дискет. В области с надписью «ЖЕСТКИЙ ДИСК» нажимаем кнопочку с «...» и на своем винчестере ищем образ игры с расширением - hdi. Я выбрал Love Escalator - игру 1998 года, размер образа которой 41



Состояние клавиш из BIOS помогает в борьбе с мышами. У японцев даже мыши с клавишами, вместо кнопок.

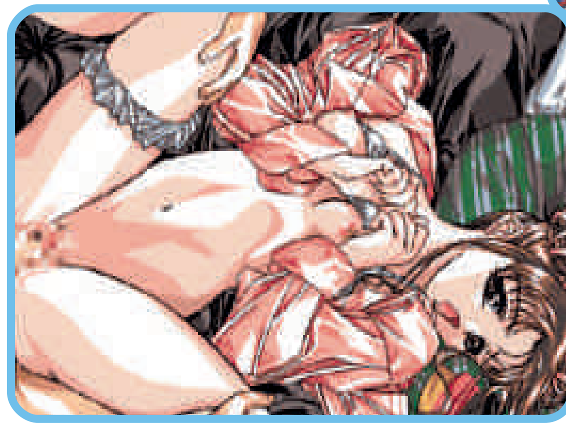


мб, что очень емко и очень ново по году выпуска. Игра идет. Но смотрите - на экране 2 курсора. Лишний курсор можно убрать нажатием клавиш Ctrl+BackSpace, ну и наоборот. Допустим, нажали, контрол-бэкспейс, один курсор исчез, а второй перестал двигаться. Да... Идем в конфигурацию эмулятора на вкладку INPUT и ставим галку на пункт - состояние клавиш из БИОС. Теперь все работает.Переключиться в полный экран можно нажав Alt+Enter и соответственно назад. В игре, если по японски не понимаете, можете пролистывать текст удерживая Enter. Если хотите понять - существует переводчик с японского на английский, который выхватывает слова сразу с эмулятора. Остается только прочитать по английски. В Love Escalator японцы как обычно, заставляют усомнится в своем здравомыслии. Какой то подвал, какая то девушка прикованная цепями разумеется. С миской с кошачьей едой. Да, девушка конечно голая. Чуть дальше пойдут анимированные сцены для взрослых. Без сомнений чувствуется влияние Херосимы, ну да ладно. Игра кстати красивая и интересная для своего жанра и после такого начала, относительно целомудренная. Кстати вполне нормально, если вам минут через 20-30 вдруг покажу список тех, кто делал игру, а потом она продолжится. Игры на PC-98 часто довольно длинные, поэтому в них можно сохраняться. В Love Escalator по правой кнопке мыши вызывается особое меню, первый пункт которого и есть сохранение.



Что можно еще настроить. Если все работает, то лучше уж ничего не трогать. В другом случае - первый претендент - вкладка - Window - в ней есть такие иногда важные вещи, как «Обновить переключатели», палитровая анимация и полные цвета - если что, играйтесь с ними. В принципе оптимальные настройки я уже установил по умолчанию. Так же очень важна вкладка «Video» - в нем можно менять методы отображения видео - Асинхронный/синхронный, частоту графического чипа и включить палитру реального времени (в некоторых играх приводит к глюкам). Вкладка Sound позволяет выбрать тип звуковой системы - 26 или 86 - слушайте и ставьте то, что вам нравится. На этом краткий обзор AnexDX я завершаю. Если будут оставаться вопросы - пишите на aforeve2001@mail.ru.

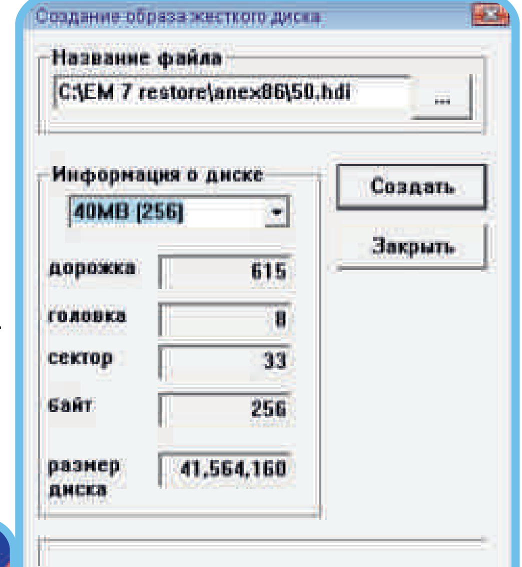




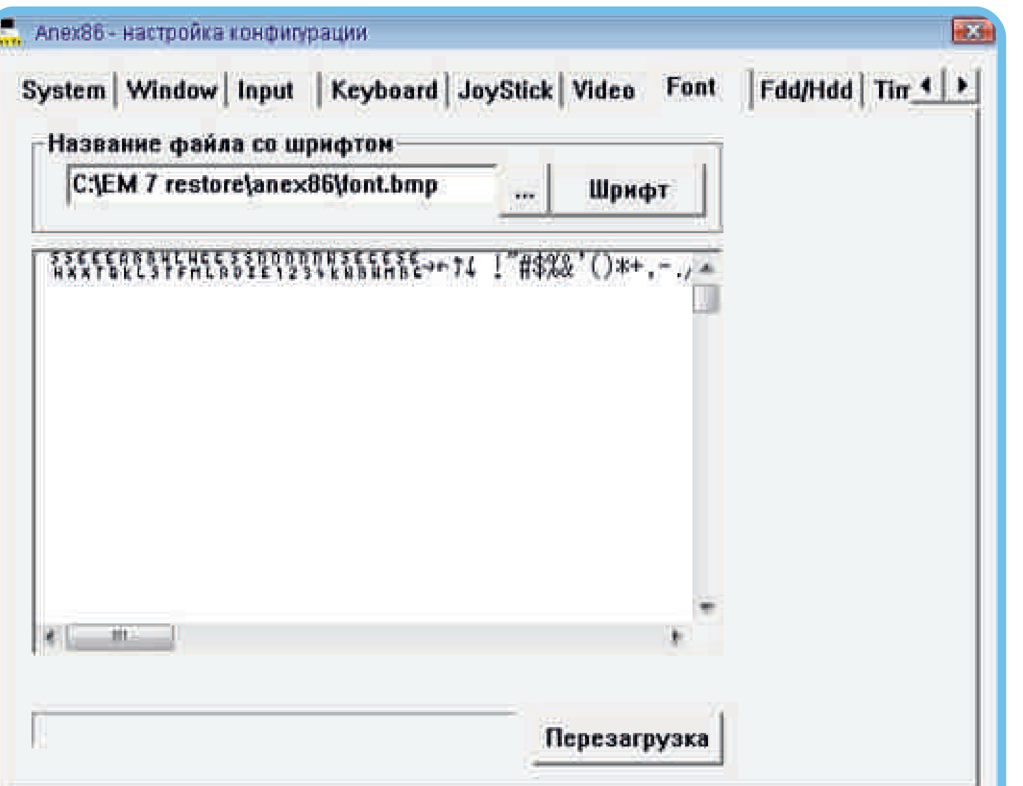
Ну вот, начинается. Будет закрыто квадратиками. Тогда вопрос, где найти конвертор квадратиков?

На PC-98 разумеется была и мультиплатформа, как это принято называть сейчас.



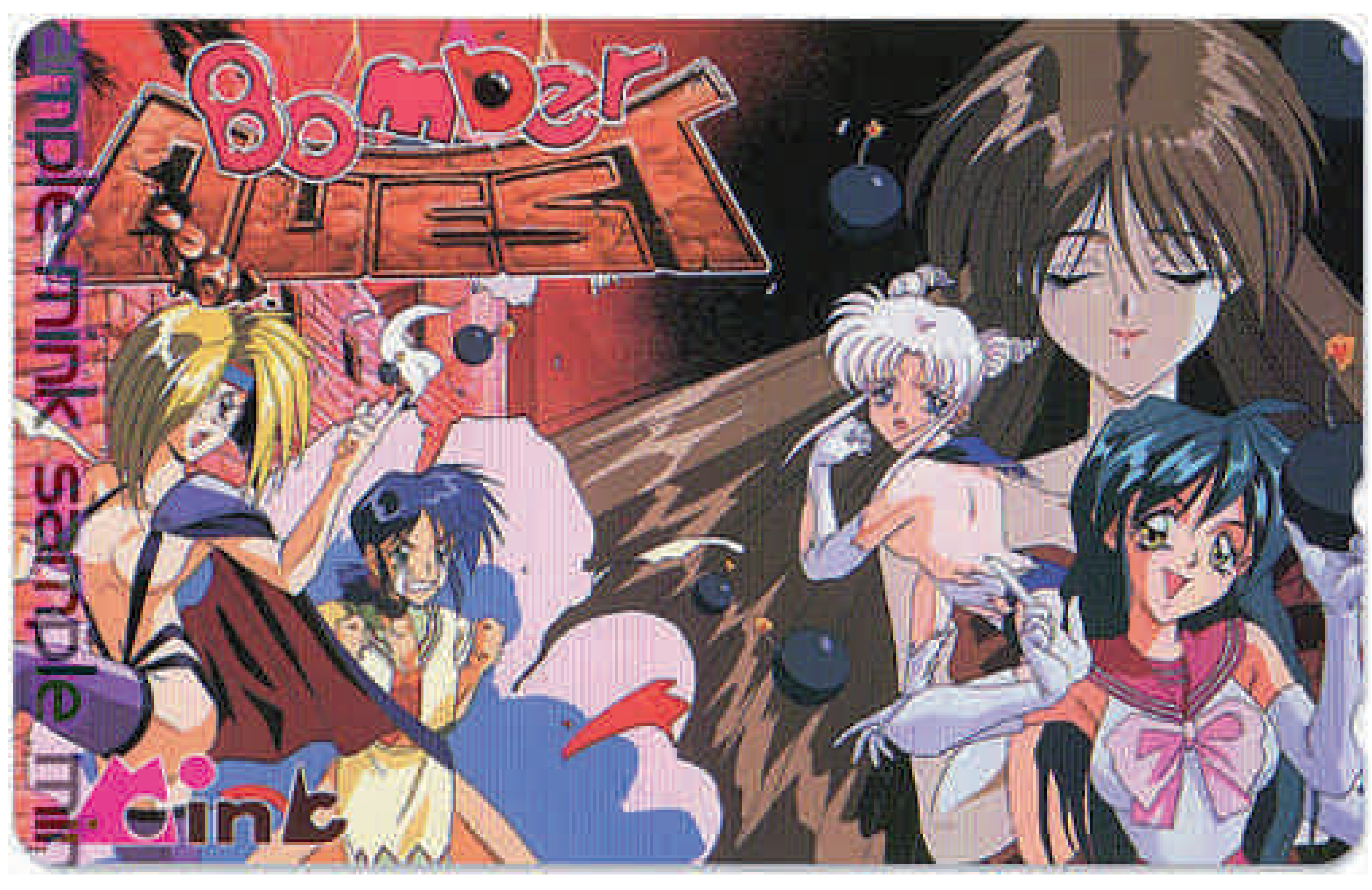


Создаем жесткий диск на 80 мб средствами Anex86.



Love Escalator - "Любовный экскаватор" будет изъясняться с вами исключительно кракозябрами, пока вы не выберите графический файл с японскими иероглифами. Я сказал экскаватор? Впрочем какая разница - чем глубже копаемся в отношениях, тем дальше заходим.

Игра: Bomber Quest
Фирма: Mink
Жанр: логическая, аркада
Язык: японский
Размер: 16 Мб
Год выпуска: 1993



Приготовьтесь к незабываемым приключениям в мире, созданном Mink, больше тяготеющем к логическому направлению нежели к аркаде и приправленным доброй порцией хентайных приключений.

BOMBER QUEST

Никогда еще работа подрывника не была такой захватывающей и насыщенной приключениями.

ROGUEатый жанр является одним из древнейших в сфере компьютерных игр ещё с конца 70-х годов, а уж в бессмертные творения вроде ADoM играют до сих пор. На Западе, впрочем, жанр сравнительно быстро заглох, и нынешние ролевики предпочитают неистовые щёлканья мышью в очередном клоне Diablo вдумчивому передвижению по подземельям. Впрочем, многое забытое на Западе с успехом возрождается на востоке, и жанр rogue/dungeon crawler - не исключение. Количество игр такого поджанра на PC98 исчисляется сотнями! Хотя большая часть из них представляет из себя подчас занудные блуждания по однообразным лабиринтам с видом от первого лица, с невнятным сюжетом, да к тому же ещё и поразительной сложности боями. Но здесь же существуют и такие незамысловатые по сути своей rogue'и, где лабиринты создаются случайным образом, только генерирует их не бездушный компьютер, а вы - не без помощи фортуны.

Впрочем, герой сегодняшней статьи всё так же обделен внятным сюжетом – наследственная черта, увы, довольно часто присутствующая у игр жанра rogue/dungeon crawler. В качестве сюжетной мотивации - лишь обнажённая девушка (ну как же на PC98 без этого?) и её типичное для хентая "Onegai! Daisuke te!" («Пожалуйста! Не надо!») на титульном экране. В качестве завязки - непонятная присказка про очередного бисёнена-ученика старших классов и похищение шестерых девушек злобными хентайными супостатами – всё это можно без зазрения совести пропустить. Изредка в игре будут возникать сюжетные (?) сцены, но никаких функций, кроме декоративной, они не несут.

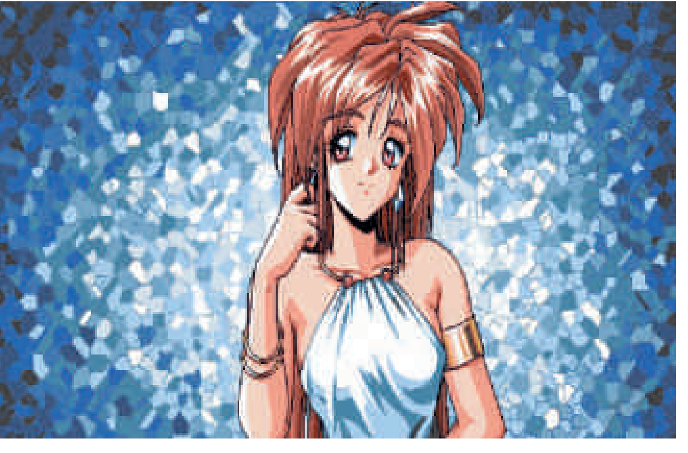
Приступаем, собственно, к игре. Выбираем одну из шести девушек, которую надо спасти… и тут из предполагаемой аудитории тихо уходят люди, ожидавшие какого-никакого, но цельного мира и обилия предметов, оружия и экипировки. Увы, не в этот раз. Логичнее было бы сравнить игру с Fatal Labyrinth (Sega Megadrive) – здесь тоже нет практически никакого ассортимента оружия и брони, почти никакого сюжета, только продвижение вперед… но, чёрт побери, затягивает!

Итак, ваш герой - подрывник, и должен сам расчищать себе путь. Но вся фишка в том, что части геймплея никакой это не Bomberman, и заниматься аркадной расчисткой местности игра не даст. Подводите вы мышкой героя к стенке, которую надо расчистить, кликаете на стенке, и далее вам предлагается выбрать один из четырёх ящиков наугад. Так вот, бомбы, хранящиеся в них, один в один напоминают фигурки тетриса, и проход проделают соответствующий. Всего три вида бомб – прямая линия, уголок и крест. То есть, в каждом таком наборе попадается одна прямая линия, один крест и два уголка. Однако с последними есть одна загвоздка, которая резко усложняет геймплэй, причём успех прохождения напрямую от мастерства играющего не зависит: уголки нельзя поворачивать. А ведь каждая такая фигурка не только открывает проход в определенном направлении, но и блокирует доступ ко всем противоположным.

А ведь на блокированной территории могли быть квестовые локации! Спросите, какие локации в глухом подземелье? Да, это может противоречить здравому смыслу, но японцев это совершенно не смущает. В числе квестовых локаций могут быть домики жителей, пиратские корабли, логово



А все начиналось довольно мило, родная школа, заботливые учителя. В общем, ничего необычного.



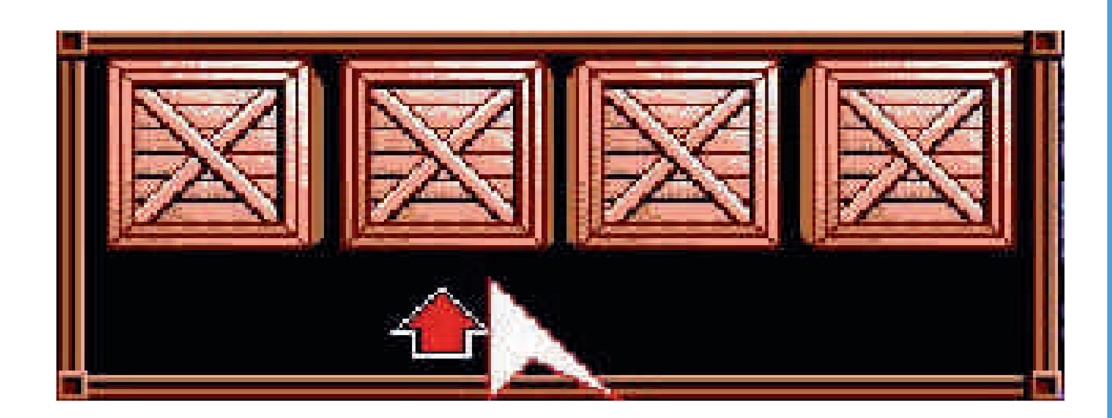
Главный герой совсем не обделен красотками мечтающими с ним пообщаться, но скоро все изменится. Вместо стопки учебников на помощь придут мощные бомбы и способность мыслить



В колючем мире довольно много уютных местечек - стоит поискать. Верно заложенный заряд способен открыть новые квестовые локации. ВАУ, какой уютный домик, а ведь всего секунду назад на этом месте была скала.

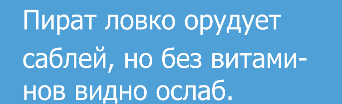
СИМУЛЯТОР РУЛЕТКИ В ДЕЙСТВИИ

В ящиках находятся фигуры воздействующие на форму взрыва, что в свою очередь дает возможность выбирать направление. Самой желанной обычно оказывается фигурка креста.



ВРАГИ ПОИСТИНЕ РАЗНООБРАЗНЫ, НО СТАТИЧНЫ

В игре довольно много видов противников, правда представленных одним единственным статическим изображением сдобренным мощной порцией ярких эффектов.

Пират ловко орудует саблей, но без витаминов видно ослаб.



Опасайтесь духов, пусть и таких симпатичных.



Не удивляйтесь русалкам в пустыне – подводные воды.

Оригинальная и колоритная игра для платформы PC-98. Возможно еще один повод выучить японский?

бандитов со спрятанными сокровищами и, собственно, места, где спрятаны похищенные девушки. Особенной ценностью обладают обсерватории, ведь зайдя в них, можно увидеть локации, находящиеся на большом расстоянии.

Собственно, перед самим использованием выпавшего счастья нужно выбрать, использовать ли бомбу или предмет из инвентаря. В числе последних бывают как бомбы-фигурки определённой формы, так и cancel'ы, позволяющие отменить ход и попытаться зайти с другого места.

Обычно в играх жанра rogue с видом от третьего лица враги четко видны на карте и передвигаются пошагово, равно как и вы. В Bomber Quest же не обошлось без такой напасти приставочных ролевых игр, как random encounter'ы. Немалую часть ролевушек для PC98 отличает достаточно высокая сложность боев, но, к счастью, разработчики из Mink не стали акцентировать внимание на боях, и сложностью они не отличаются. Да и само меню при появлении врага на горизонте выглядит незамысловато – Attack-escape-item. Бои - самые типичные, пошаговые, один-на-один, а преимущество вашего героя в том, что он может проводить критические атаки, порой в пять раз превышающие по мощности обычные. Тут всё опять-таки зависит от удачи.

Графическое оформление

Графическое оформление никогда не играло большого значения в rogue'ах – ведь играют же люди в AdoM, графически выполненный в нескольких цветах. Однако, в плане графики Bomber Quest отнюдь не является аутсайдером. Проблемой многих ролевых игр на PC98 является сильная ограниченность размеров NPC и героев на карте по отношению к размерам экрана – так уже сложилось на домашних компьютерах, а затем и на PC. В Bomber Quest же нас встречает здоровая, хорошо прорисованная фигура синеволосого героя (уж не потому ли, что других на экране обычно не бывает?) и нехилая палитра цветов. Об анимации, правда, сложно говорить потому, что изображения врагов подаются в маленьких окошечках, а атаки получают визуальное воплощение лишь в виде сотрясения этого окна или экрана – смотря кто кого атакует. Арт псевдосюжетных и хентайных сцен весьма красив, хотя опять придется сетовать на неизбежную цензуру. Музыка в игре блёклая и малозапоминающаяся, хотя техническое качество у неё не такое уж и плохое.

С эмуляцией Bomber Quest проблем не возникает – лучше всего с этим справляется Anex86, но ввиду того, что savestate'ы из эмуляторов PC98 поддерживает лишь Next RB, рекомендовал бы именно его. И не забывайте сохраняться перед каждым выбором из четырёх ящиков! Иначе вам грозят многократные перезапуски лабиринтов (для чего необходимо нажать правую кнопку мышки и выбрать в меню третий пункт слева), ибо удача будет сопутствовать игроку далеко не всегда.

В итоге стоит признаться, что Bomber Quest является незамысловатой, но крайне аддиктивной игрой с гениальной до простоты концепцией, пусть и не до конца отшлифованной. Для вас, любители олдскульных CRPG и просто жаждущие занять часок-другой прогулками по лабиринтами, не вникая в глубины эпических ролевых сказаний.



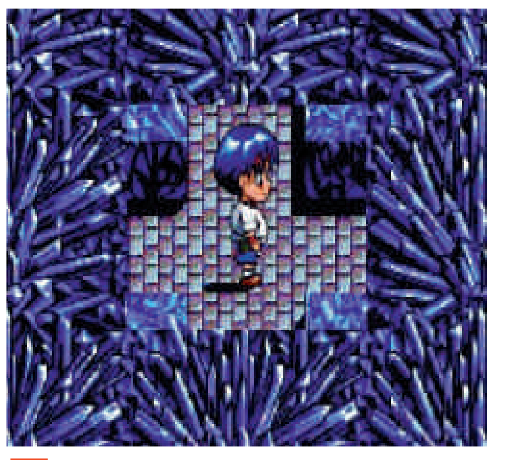
Компания Mink, на самом деле, отнюдь не гранд в области хентайных игр, вроде Leaf, Elf или Illusion. На поле деятельности типичных для PC-98 графических новелл (обычно сводящихся к нажатию одной кнопки) она создала разве что "2 Shot Diary" и "Gokko" в двух и трёх частях соответственно. Также Mink создала две ролевые игры, зато какие! Про Bomber Quest вы можете прочесть здесь, а второй экспонат, Dangel - классическая, но при этом очень красивая и обильно приправленная не всегда приличным юмором RPG - является одной из лучших ролевых игр на платформе, и впоследствии была портирована на PC, где обзавелась сиквелом.



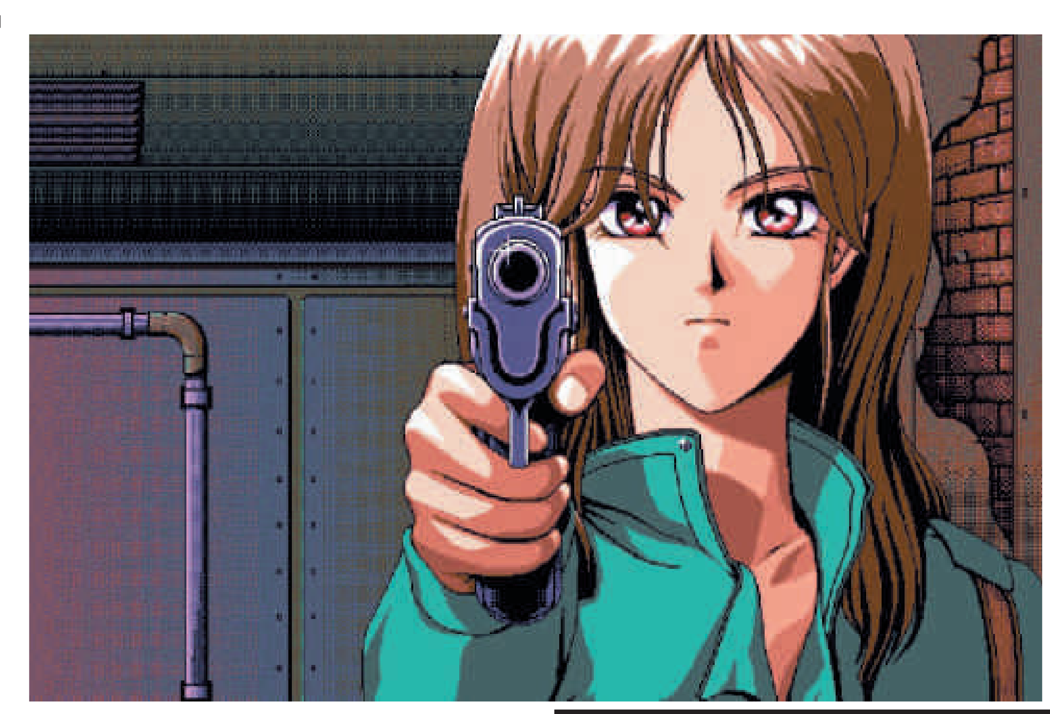
Время от времени сюжет развивается вот такими симпатичными графическими вставками.Собственно, они стоят того, чтобы сравнять с землей пару квадратных километров фантазийного мира.



С самого начала, вместо того, чтобы спасать всех красоток по очереди – вам предложат выбрать самую симпатичную. Вот такая несправедливость. Кто то против?



Игра начинается именно с этого момента. Направо пойдешь... Налево пойдешь... Куда идти то?



Если вы увидите этот небольшой ролик – знайте – вы нашли первую девушку. Дружелюбной ее конечно не назовешь. Один обман, вместо хентайных сцен – пистолет к голове. В общем, кошмар! Стоит ли восклицать фразы в духе: «Куда катится мир!» и прочие. Остается только одно - пойти в Ai Simai – Futari no Kajitsu поиграть. Или еще разок попробовать в Bomber Quest?

ROGUE / DUNGEON CRAWLER

Rogue и dungeon crawler - древние жанры ролевых игр в их компьютерном воплощении, зародившиеся ещё в 70-х годах. По сути, они базировались не на сюжете или свободе передвижения, как большинство ролевушек наших дней, а на исследовании бесконечных подземелий. В rogue'ах с видом сверху ничего, кроме подземелий, обычно создающихся случайным образом, и не было. Dungeon crawler - можно сказать, более высокая степень развития жанра, зачастую с каким-никаким сюжетом, группой персонажей (либо формирующейся сюжетно, либо генерируемой из предложенного ассортимента рас и классов), развернутым древом навыков, часто видом от первого лица и изначально сгенерированными подземельями. К rogue'ам относятся ранние Ultima, Ancient Domains of Mystery. Более современный, сильно отличающийся от первоначального, вид представляет Diablo. Dungeon crawler'ами являются игры серий Wizardry и Eye of the Beholder. Существует также специфический подвид, распространенный в Японии, который может быть отнесён как к первой, так и ко второй группе. К нему относятся Azure Dreams (PS1), Fatal Labyrinth (MD), игры серий Fushigi no Dungeon и Chocobo Dungeon.

ANCIENT DOMAINS OF MYSTERY

Ancient Domains of Mystery (ADoM) - одна из наиболее известных, играбельных (и притом бесплатных!) игр жанра rogue, созданных практически в том же виде, в каком зародился жанр на рубеже 70-80-х годов. ADoM первоначально была создана одним человеком, Томасом Бискапом, в 1994 году и весила за счет минималистической ASCII-графики считанные килобайты. Несмотря на общую примитивность геймплэя, она имела неслабую ролевую систему - десять рас, двадцать классов и тонны предметов. Что интересно, всем известный World of Warcraft содержит отсылки к миру ADoM.

Совершенно изумительная игра и ей было довольно сложно выставить оценку. С одной стороны есть риск, что Bomber Quest есть шедевр и заслуживает все 90%. С другой - в игре явно слабая музыкальная тема не идущая ни в какое сравнение с мелодиями из многих известных игр для PC-98. К некоторым недостаткам можно отнести и однообразный фон почти не меняющийся от уровня к уровню. В то же время в Bomber Quest удивительно захватывающий игровой процесс способный надолго задержать игрока возле экрана монитора. Этому способствуют и различные квесты, за поиском которых и проходит основное время. Учитывая всю неоднозначность игры, EMULATORS MACHINE поставил такую оценку, какую поставил.

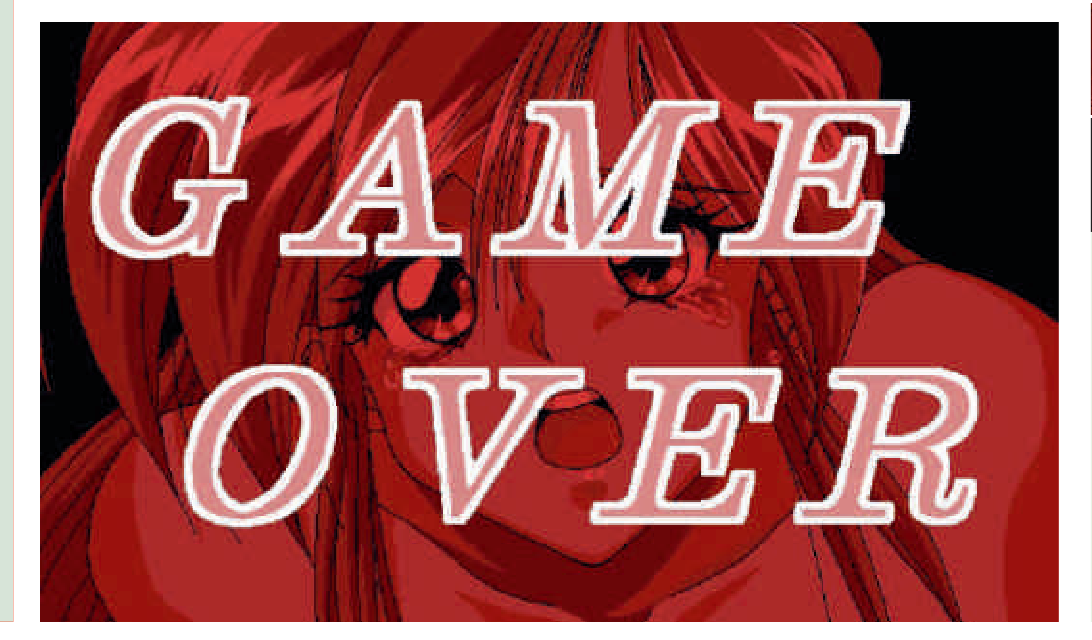
OVERAL RATING

65%

Да, этот город в огне. Ужасные монстры поджигают все, что встречается у них на пути. Впрочем, мы не собираемся вступать в неравную схватку – только спросим у пробегающих мимо красоток некоторые важные сведения. «Скажите, есть ли жизнь на Марсе?»







Infinity

Позволю немного не согласиться с автором статьи в той части, где советуется почаще сохраняться в виду совершенно случайного выпадения той или иной фигуры. Безусловно так оно и есть, только фигуры МОЖНО вращать, как в тетрисе. Правый щелчок мышью и – вуаля!



AMSTRAD MEGA PC

Фантастический MEGA PC с ультимативным набором игр.



1993 году компания Amstrad выпустила чудесную машину способную удовлетворить чаяния многочисленных игроков, которым было важно обладать IBM PC-совместимой машиной ради определенных специфических программ, но игры в основном проходили стороной, так как этот плацдарм давно и успешно был занят такими великолепными домашними компьютерами, как Atari ST, Commodore AMIGA и 16-битными игровыми приставками.

В это время на x86-совместимых персоналках была фантастическая SVGA-графика и 3D-шутеры, но требовали они неразумительной мощности. По личным впечатлениям, я купил свой первый 386SX 40 Mhz и на нем была установлена видеокарта SVGA Realtek, но несмотря на название, SVGA-графику она не могла показывать, ей для этого не хватало видеопамяти, так экономный производитель пытался снизить себестоимость изделия. Мне пришлось ехать и докупать специальные микросхемы и вручную втыкать их, что было не просто. Однако стоило мне запустить игру Rise of the Robots и все сомнения в целесообразности такой покупки исчезли. Такая фантастическая суперчеткая, невероятно красочная графика с безупречной анимацией просто не могла существовать и все же я ее лицезрел на экране своего 14" монитора с зерном 0,42. Так же на персоналке было множество суперклассных стратегических игр вроде Dune 2, Warcraft и квестов в основном конечно от шедевроносной Sierra On-Line. И если игры имевшие CGA/EGA-графику смотрелись еще не очень, то VGA реально поражали.

Все это было здорово, но стоило окинуть взглядом аркадное направление игр на персоналке, в духе платформеров или стрелялок и тут же становилось довольно уныло. И здесь были отличные игры, но их было крайне мало и графически они обычно существенно отставали от своих консольных аналогов (или аналогов с AMIGA). Например, в игре Soccer Kid на персоналке отсутствовали отдельно движущиеся задние фоны, а в игре Stardust даже пришлось убрать некоторые уровни из за того, что и 486-ые монстры не осиляли такую графику, что демонстрировала 7 Мгц AMIGA. Были правда и исключения, игра Golden Axe компании SEGA, на мой взгляд, выглядит совершенно шикарно, в отличие от вариации на приставке SEGA Mega Drive.

И все же приверженцы персоналок, которым и я являлся в то время, остро ощущали нехватку игр аркадного жанра. Ведь на Mega Drive были бесподобные Street of Rage, Ninja Gaiden, Battle Toads, Shinobi, Pirates of Dark Water, Sonic the Hedgehog и так далее. Причем графическое их воплощение вызывало непреодолимую зависть - множество раздельно движущихся фонов, красивейшая графика и отличная музыка (на PC приходилось в основном довольствоваться ужасным PC speaker).

Поэтому то, что сделала компания Amstrad - это почти чудо. Она смогла избавить персоналку от слабых мест в области игр и представила модель компьютера 386SX работающего на частоте 25 Mhz и имеющую встроенную игровую систему совместимую с SEGA MEGA DRIVE.

Это был десктоп с разъемами на передней панели для картриджа от игровой приставки и двух джойстиков.

Но как это возможно, ведь известно, что в играх у домашних компьютеров вроде ST/AMIGA и приставок горизонтальная частота развертки 15.65 kHz, а у персоналок - 31.5.

Amstrad снабдил свой компьютер прекрасным мултисинк монитором со встроенными стерео-динамиками, который мог работать на любой из этих частот.

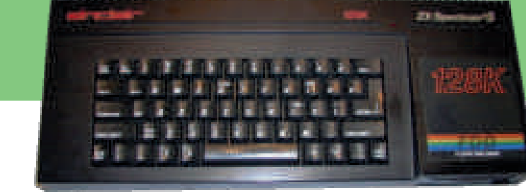
Что касается игр от SEGA MEGA DRIVE, то здесь вы просто использовали оригинальные картриджи и наслаждались отличной графикой на великолепном высококачественном мониторе (а это круто!), со стороны IBM PC-совместимого железа предлагалась такая конфигурация.

386 SX 40 Mhz, 1 Mb оперативной памяти, 40 мб жесткий диск, дисковод, звуковая карта Ad-Lib, мышь, джойстик.

Эта машина получила совершенно искреннее название MEGA PC.

Стоимость этого ультимативного ответа всем составляла 599 фунтов.

Вы могли как пользоваться всей коллекцией программ для обычных персоналок, так и наслаждаться мегадрайвовскими шедеврами. Причем здесь был еще один сюрприз, при покупке в дальнейшем CD-привода вы могли так же играть в CD-игры выпускаемые для SEGA MEGA CD!



ZX SPIN v0.666

Эмулятор ZX Spin - прекрасный выбор для начинающих.

Эмулятор ZX Spin для IBM PC-совместимых машин позволяет эмулировать легендарный домашний компьютер ZX Spectrum моделей 48/128/+2/+3.

Если вы эмулируете множество специфических спектрумовских программ созданных демосценерами, то в этом плане однозначный выбор по совместимости будет в пользу Unreal. Но если вы ищете простой, удобный, понятный эмулятор с красивым интерфейсом - то очень хороший выбор ZX Spin.



В частности благодаря его приятному интерфейсу, возможностям и прекрасному качеству эмуляции для статьи о Dinamic я всецело использовал только его.

Эмулятор ZX Spin начал свою жизнь, как проект одного человека и вскоре мог уже эмулировать основные модели Синклера, включая +3е для которой можно было использовать жесткий диск.

ZX Spin эмулирует очень аккуратно даже недокументированные тайминги и операционные коды Z80 процессора и ULA.

Эмулятор поддерживает образы как магнитных лент (tape), так и дискет, причем эмуляция загрузки так же в высшей степени аккуратна.

При загрузке с образа магнитной ленты, загрузка может быть ускорена и вместо томительных 8 минут игра будет загружена за секунды.

Аппаратные требования эмулятора весьма скромны - от Pentium 2 266 Mhz и выше, Windows 95-XP-2003 и DirectX или OpenGL совместимая видеокарта.

ZX Spin эмулирует с помощью мыши световой пистолет (Magnum Lightgun), который задействован во многих спектрумовских играх (Target plus и тд).

Эмулятор может работать как в оконном, так и полноэкранном режиме.

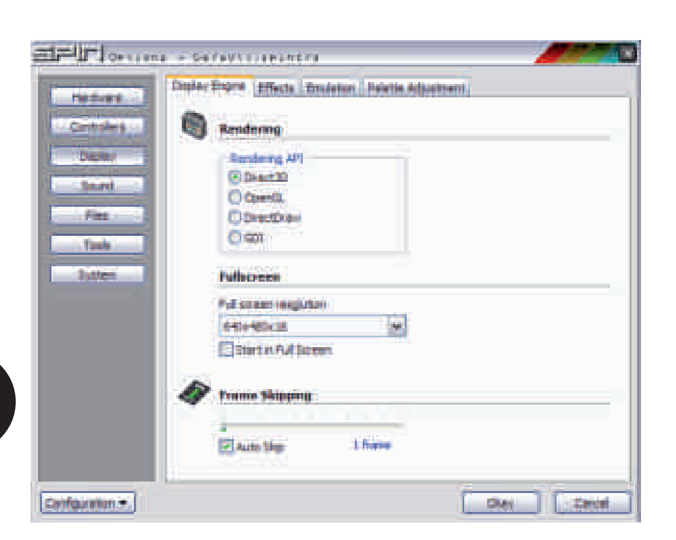
Для загрузки программ используются снепшоты с популярными расширениями SNA и Z80. Это снимки памяти спектрума с уже запущенной программой, поэтому как правило вы не видите процесс самой загрузки игры, все происходит мгновенно, и поэтому теряете море удовольствия, не видите прекрасных картинок постепенно рисующихся на экране на фоне мерцающего бордера.

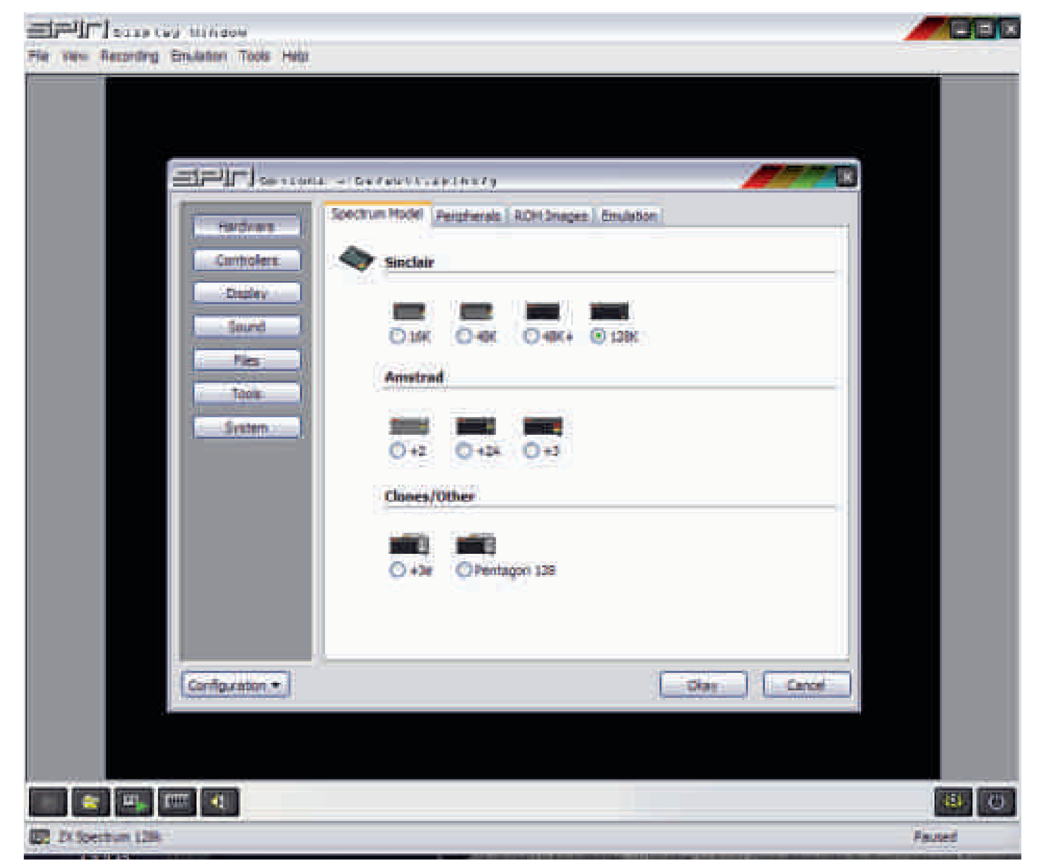
Для загрузки снепшотов используется пункт меню File > Load snapshot.

Вы так же можете создать самостоятельно снепшот с любой программы выбрав File > Save snapshot - что аналогично сохранению игры в любом месте.

Так же вы можете загружаться с образов магнитной ленты TAP. Для этого выбираете пункт File > Insert tape.

ZX Spin понимает и TZX формат. Это все тот же образ магнитной ленты TAP, но использующий сжатие, в результате чего размеры программы оказываются очень маленькими на носителе. На данный момент времени TZX формат заменил собой формат TAP, как более совершенный.

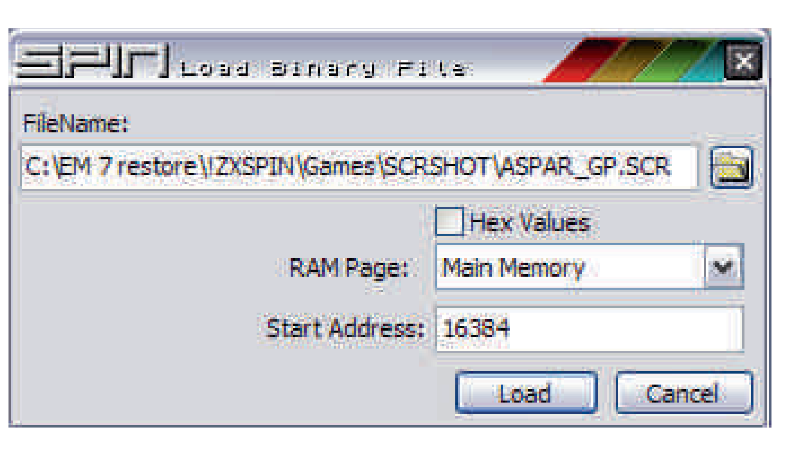




ZX Spin поддерживает и другие форматы:

DSK - это формат образов дисков от модели +3.

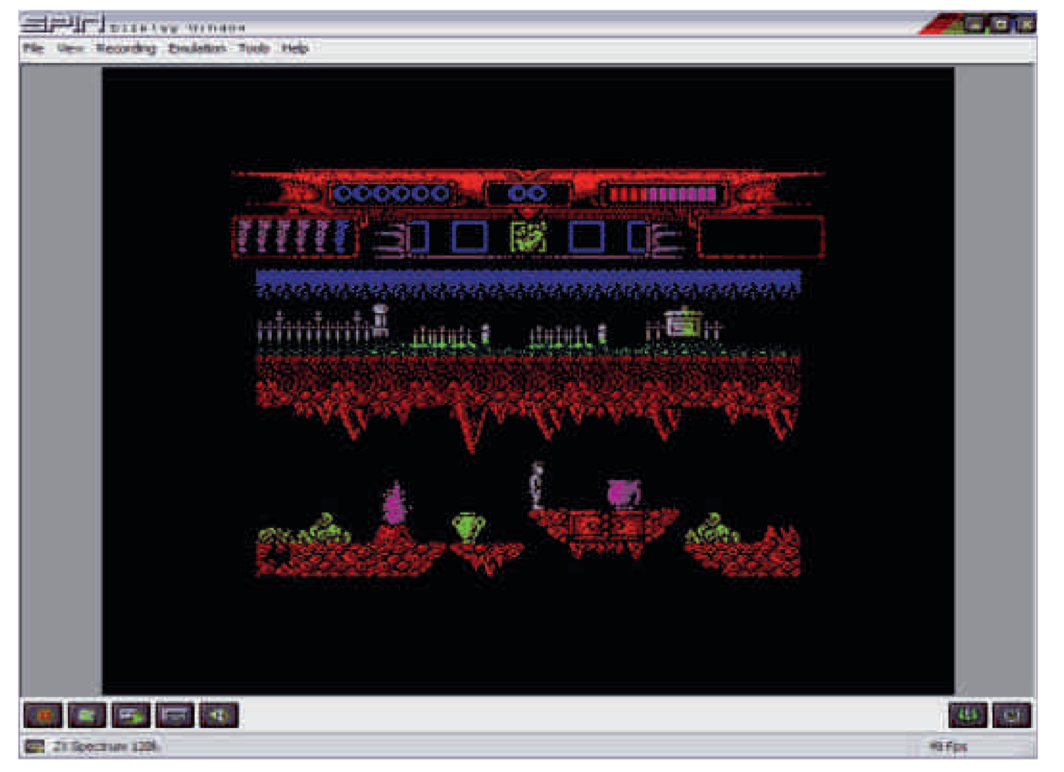
Используйте File > Insert disk. Эта опция доступна только если вы эмулируете модель 128k +3 или 128k +3e.



HDF - формат образа жесткого диска от модели 128k +3e.

С помощью ZX Spin вы можете создать и подключить до двух образов жестких дисков.

Zx spin поддерживает и некоторые другие форматы, вроде RZX.





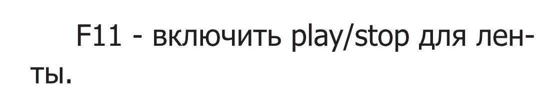
Эмулятор позволяет делать снимки экрана в формате BMP или GIF. А так же производить дамп экранной памяти ZX Spectrum.

Для этого выбирается пункт File > Save current screen.

После этого появляется окно где вы выбираете формат сохранения и если выберете SCR, то дамп будет сохранен.

Его далее всегда можно будет





загрузить и отобразить на экране, правда не совсем тривиальными для обычного человека, но вполне родными, для любителя ZX Spectrum, действиями.

Нужно для загрузки выбрать File > Load Binary File, в появившемся меню выбрать SCR и ввести начальный адрес, как 16384.

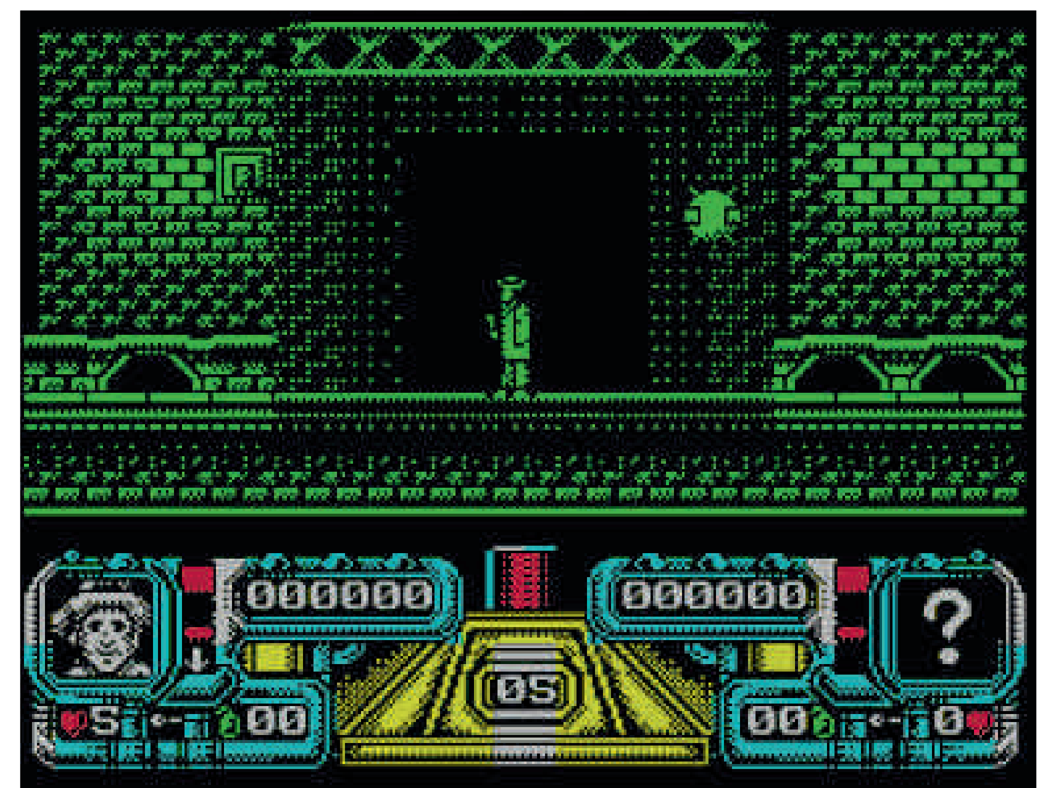
После чего картинка снова окажется на экране виртуального Спектрума.

В работе с эмулятором можно использовать следующие горячие клавиши:

F1 - полная скорость эмулятора.
F2 - открыть снепшот.
Alt-F2 - сохранить снепшот.
F3 - пауза
F4/Alt - переход в полный экран
Alt-F4 - выход из эмулятора.
Alt-F5 - резет эмулятора.
F6 - выбор образа магнитной ленты.
F7 - включить/выключить джойстик.
F8 - опции.
F10 - перемотка ленты.
F11 - включить play/stop для ленты.
F12 - быстрая перемотка ленты.

Есть и другие клавиши предлагающие интересные трики.

С помощью эмулятора вы также можете вводить любые данные с помощью POKE в память машины. Для этого есть удобный пункт Tool > Poke Memory.

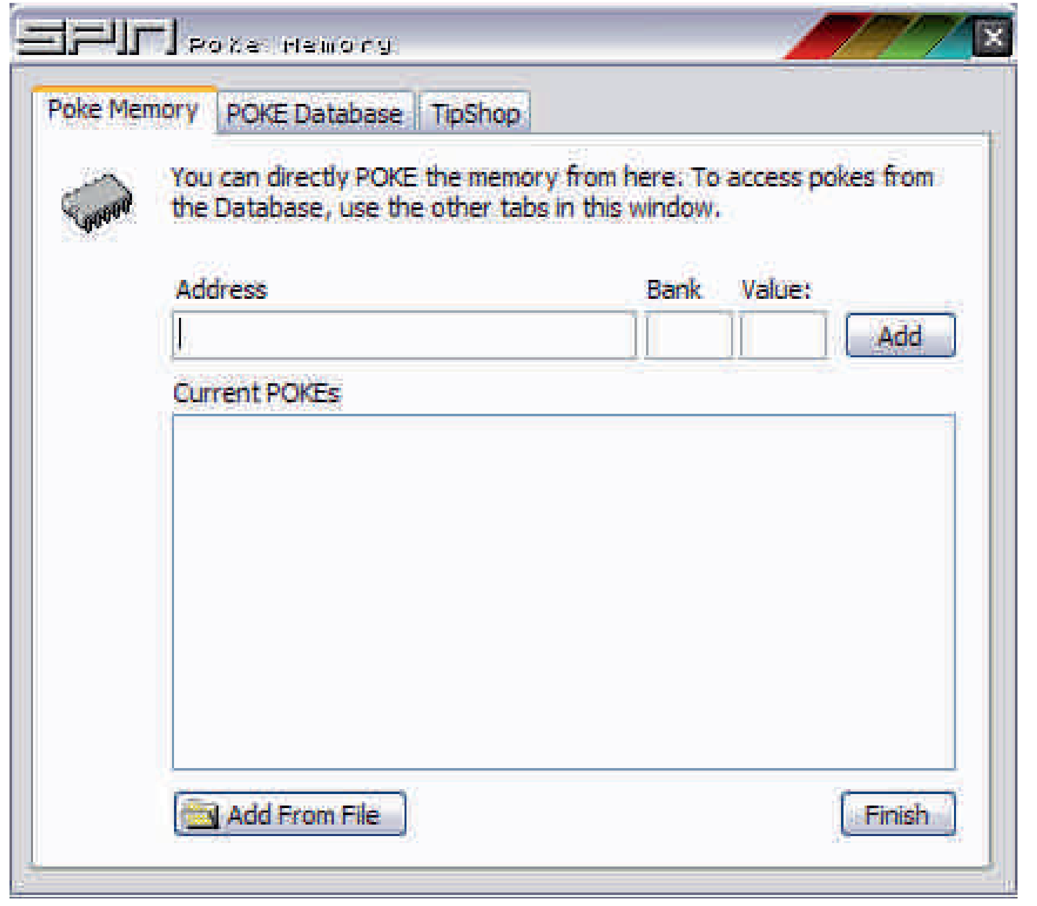


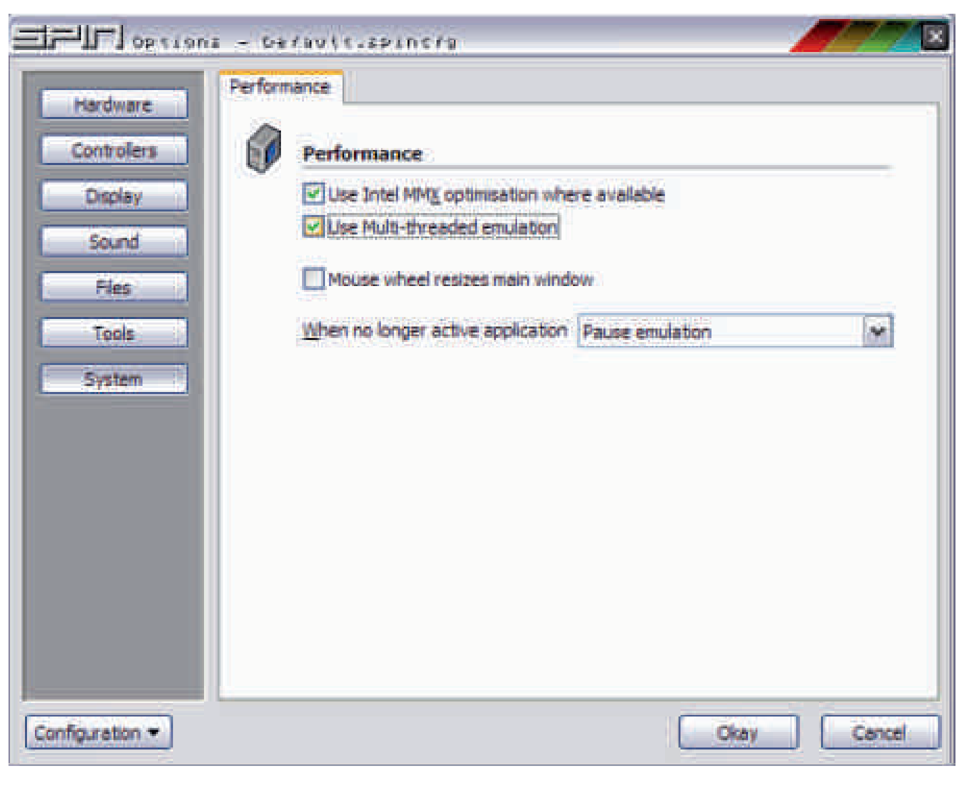


В целом в ZX Spin довольно большое количество настроек, но вся прелесть в том, что вам в большинстве случаев достаточно просто загрузить образ игры File > Load snapshot и насладится прекрасными играми ушедших времен.

Эмулятор для нас с вами создали Paul Dunn (Dunny), Mark Woodmass (Woody), Mark Boyd (Marko), Damien Guard (damieng).

ZX Spin очень хороший эмулятор и если вы впервые хотите узнать новый мир в лице ZX Spectrum, то ZX Spin - отличный выбор для новичка. EMULATORS MACHINE рекомендует.













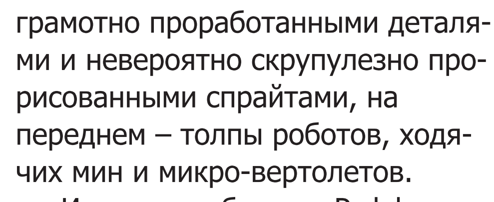
Игра: Ruff 'n' Tumble
Фирма: Wonderkind/Renegade
Жанр: экшн-платформер
Язык: английский
Платформа: AMIGA
Год выпуска: 1994

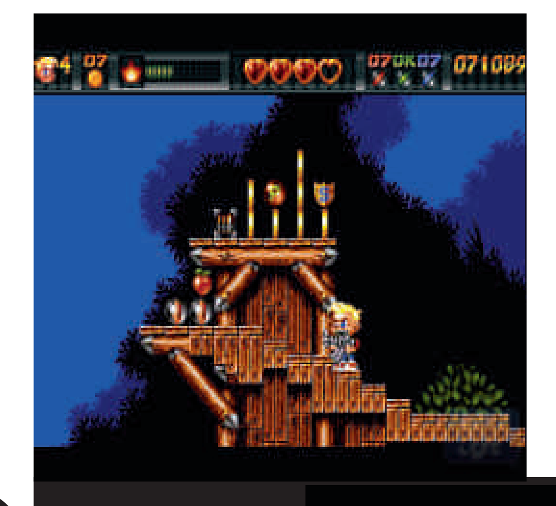
Wonderkind совместно с Renegade в 1994 году представили на суд пользователей компьютера Commodore AMIGA новую игру – Ruff 'n' Tumble.

Главная роль в ней отводилась отважному малому с автоматом в руке – Ruff-у Rogers-у.

По сути – это обычная платформенная стрелялка, где требуется проводить тотальный геноцид уничтожая многисленных врагов. Да, все это так и множество игр подобного плана было переиграно и пройдено не по разу. Но Ruff 'n' Tumble действительно способен поразить графическим воплощением. Такая красивая и атмосферная графика встречается крайне редко. Честно говоря все это очень напоминает игры другой компании – английской Bitmap Brothers.

В начале вы оказываетесь в лесу наполненном роботами. На заднем плане безумно красивый лес с грамотно проработанными деталями и невероятно скрупулезно прорисованными спрайтами, на переднем – толпы роботов, ходячих мин и микро-вертолетов.





Игра очень быстра, Руфф при движении склонен разгоняться, чего делать ни в коем случае не следует. Из земли торчат основания телепортеров – откуда и появляется основная робосила.

При такой графической стороне удивляет движок игры. Отсутствует паралаксный скроллинг и игра не кажется плавной при прокрутке всего экрана, хотя анимация заслуживает большой похвалы.

Игра однозначно является украшением AMIGA, хотя и имеет вышеуказанные недостатки. Следует помнить, что патроны в автомате склонны заканчиваться. Так же подбором соответствующих призов легко можно изменить автомат на бластер. В конце уровне поджидает телепортер переносящий на следующий уровень.



Сложность игры оценивается как высокая. Врятли вы в один при-



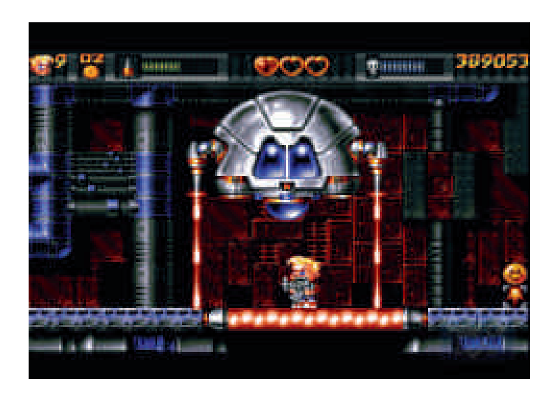




сест сумеете пробиться дальше второго уровня. При прохождении уровня вам дается код для перехода на следующий.

Разработчики очень тщательно отнеслись ко множеству деталей. Например если лифт поднимает вас из подземелья, то яркость освещения меняется.

В целом можно отметить явный перебор в выборе сложности – играть очень сложно. Одна ошибка может повлечь лавинообразное лишение всех сердечек символизирующих жизненную энергию и жизни. Игра не предоставляет скидок в качестве чекпоинтов. Ruff'n' Tumble совершенно безжалостна к игроку. Если ты сел играть - ника-



ких скидок не жди – этот экшен не дает и секунды спокойствия, засыпая врагами и ураганом снарядов летящих в твою сторону.

Другими словами – это игра для хардкорных геймеров, требующая практики в прохождении и даже определенной стратегии в духе – сперва сбегать в подземелье – набрать сердечек, а потом уже на верхний уровень, где уйма врагов. Проблема в том, что в подземелье врагов не меньше.

Если уж так глубоко копать данный жанр на Commodore AMIGA, то игр настолько высокого уровня наберется немного. С одной стороны сумасшедшая сложность, с другой, выверенный с маниакальным пристрастием геймплей, где все практически идеально.

Музыка. Да. Весьма энергичный и запоминающийся своей мелодикой трек с первых же секунд пытается дать понять вам, что впереди будет очень много трудностей и опасностей, но самых стойких, добравшихся до финала игра совершенно точно не разочарует.

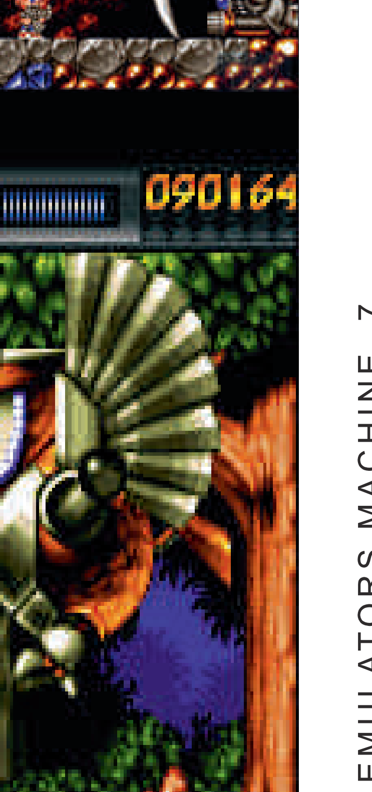
Игра поделена стандартно на миры (как и любой платформер), для прохождения каждого из которых понадобится отличная реак-



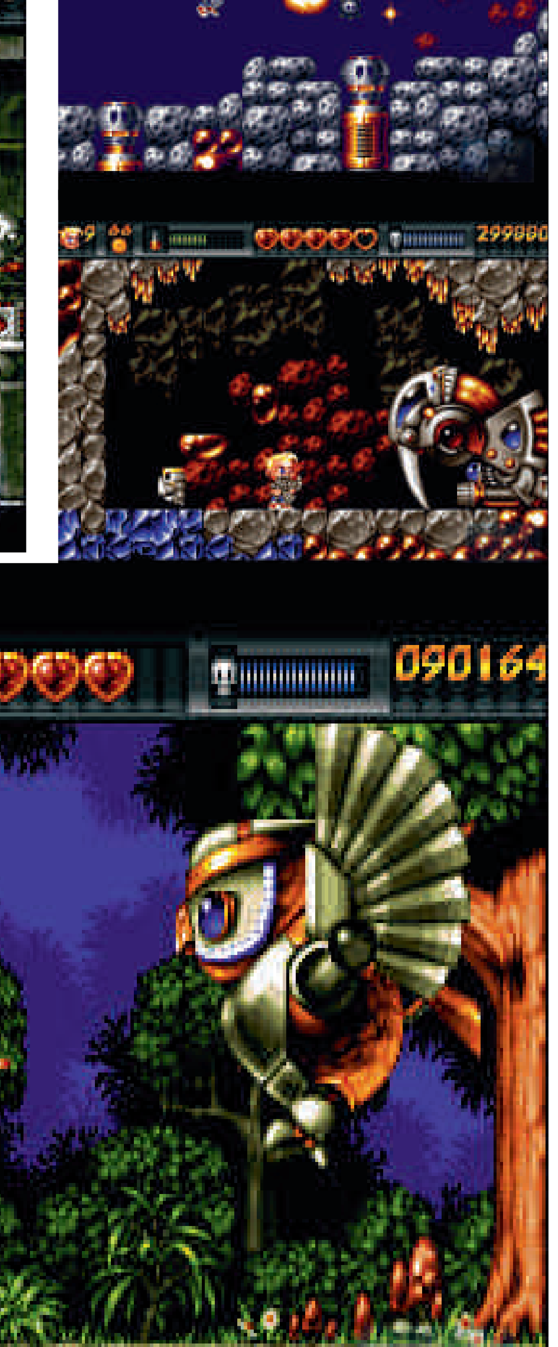
ция и хороший джойстик (посоветовал бы от SEGA Mega Drive). Каждый мир сильно отличается внешне и если на первых порах вы путешествуете в дремучем лесу, где огромные деревья буквально загораживают собой солнечный свет, то в дальнейшем вы спускаетесь в подземелье, бродите по заводу наполненному механизмами и тд. Места, где предстоит побывать, очень разнообразны (подробнее – смотрите скриншоты). Ну и конечно в конце этапов вас поджидают неповторимые и огромные БОССЫ!

Ruff'n'Tumble – это та игра, в которую нужно поиграть в любом случае, чтобы насладиться великолепием рисованной графики, мотивами прекрасной музыки и отличным геймплеем.

Игра, как уже говорилось, поступила в продажу в 1994 году в пик рассвета (и одновременно заката AMIGA, из за появившихся на IBM PC высокотехнологичных трехмерных игр) на двух дискетах. EMULATORS MACHINE рекомендует ее к безоговорочному прохождению!







Приключенческая игра в духе Индианы Джонса от Kinetica, созданная по особой технологии.

GOLD OF THE AZTECS

В 1990 году компания Kinetica выпустила платформенный экшен Gold of the Aztecs. Игра вместила в себя 26 мегабит графических данных и вышла на многих платформах, правда самое восхитительное воплощение получив на Atari ST и AMIGA. Поэтому данное ревью будет касаться именно ST-версии.

Прежде чем перейти непосредственно к обзору, стоит отметить, что для создания спрайтов и анимации в игре, использовался графичекий пакет Deluxe Paint 3. Это совершенно шикарный растровый редактор с широчайшими возможностями. Он имеет чуть ли не культовый статус на платформе Commodore AMIGA. Создавать в нем графику невероятно удобно. Этому способствует множество инструментов, которые вы не встретите ни в каком ином продукте. Например, чтобы создать анимацию вращающегося объекта или переместить его плавно из точки А в Б достаточно указать начальную, конечную фазу анимации и путь - программа сама способна просчитать все промежуточные кадры. С помощью Deluxe Paint создано множество высокохудожественных артов и я рекомендую разыскать их и впечатлиться этими замечательными работами художников. Кроме того ценовая политика издателя Deluxe Paint всегда вызывала восхищение. Если самая новая версия программы (Deluxe Paint 5) стоила в районе 57,99 фунтов



Вот так все и начинается. Самолет, ночь, джунгли. И... А где парашют???

(для этой информации я сейчас смотрю мартовский номер журнала AMIGA ACTION за 1995 год), то Deluxe Paint 4 уже только 45,99, а вот за Deluxe Paint 3, возможностей которого было достаточно для создания высококлассной графики в Gold of the Aztecs просили всего 9,99 фунтов, что согласитесь по карману любому.

К созданию персонажей в Gold of the Aztecs подошли с большой скрупулезностью. Как рассказывает David Lawson (сооснователь Imagine) из Kinetica, для главного героя было доступно свыше 300 различных движений (!). Для их отображения создали 1500 кадров анимации. Даже ходить по экрану герой мог нормальным шагом или в полуприсяде. Вы контролировали его походку. Торс героя состоял из трех отдельно движущихся частей. В качестве прототипа для героя использовался образ Индианы Джонса из приключенческого кинофильма Стивена Спилберга. И стоит сказать, дух приключений Gold of the Aztecs передает не хуже признанного шедевра.





При создании игры не было написано и строчки кода, что позволило сосредоточиться на графике.



Можно удивиться огромным спрайтам слона на экране. Он был собран из множества мелких спрайтов (довольно часто применяемая технология).

Совершенно роскошным, разумеется, оказался последний уровень, где вы попадали в подземные пещеры. Здесь вас ждало множество хитроумных ловушек и врагов.

Так же интересна особая технология от Kinetica с помощью которой была создана игра. Она позволила целиком написать игру без строчки кода (вот такой нонсенс). Это была система основанная на поинт энд клик. То есть все делалось мышкой, расставлялись триггеры, выбирались из различных меню действия. Это был внутренний игровой движок Kinetica, которым компания особо гордилась.

Стоит заметить, что примерно в то же время были весьма популярны различные системы, которые позволяли избавиться от программировании в процессе создания игры, ведь по сути во всех играх присутствовали одни и те же элементы, игрок мог бегать, прыгать, стрелять. Менялась только графика и значения подаваемые на функции отвечающие, за "бегать", "прыгать" и тд. Как яркий пример подобной технологии, ставшей доступной массам (не бесплатно) благодаря компании Sensible Software и издателю Palace (выпустившей знаменитые Barbarian и Barbarian 2) можно привести конструктор космических стреляок Shoot'Em-Up Construction Kit 1987 года.

Внутреннего конструктора Kinetica я разумеется не видел, но с помощью Shoot'Em-Up Construction Kit пробовал создавать игры для AMIGA - это было здорово.

Безусловно у Kinetica был более многофункциональный движок, иначе они бы не могли создать такой игры, как Gold of the Aztecs.

Сам David Lawson определяет жанр игры, как платформенное приключение. Игра разбита на секции. Это джунгли, здесь больше аркадных действий, но в следующих секциях начнут встречаться многочисленные пазлы. В вариативности геймплея главная красота Gold of the Aztecs.

Для создания музыкального сопровождения в игре был привлечен David Whittaker написавший 9 уникальных мелодий.

Ну что же, вернемся непосредственно к субъективным ощущениям от игры.

Прежде всего, готов подтвердить, в игре абсолютно бесподобная анимация. Она невероятно плавна, причем это все вам демонстрируется уже начиная с заставки и далее погружает вас в еще больший восторг начальным мультфильмом, где над джунглями летит легкий самолет. Ночь. В небе Луна. Ее свет падает на пронзившую стрелой воду реки, где он колеблется и серебрится. И вот герой покидает самолет и на парашюте опускается вниз.

В общем, ваша посадка не была такой уж удачной. Мало того, что вы повисли на дереве зацепившись парашютом, так, как позже окажется, местные жители джунглей поклоняются какому то жуткому чудовищу и будут счастливы вас принести в жертву.

Поэтому с первых же секунд медлить нельзя. Воспользовавшись ножом, перережьте стропы на которых весите.

У героя несколько орудий убийства, каждое из которых необходимо верно применить, иначе ему грозит неминуемая смерть. Игра жутко сложная, это признавали даже сами создатели из Kinetica.

В распоряжении персонажа есть пистолет, нож, а позже и бомбы. Но если на первом экране... А, вот оно секретное слово. Игра состоит из экранов, как в старые добрые времена ZX Spectrum. И пока вы не дойдете до края экрана - не увидите следующий. Соответственно, что скрывается на нем, знать не можете. Это создает своеобразную интригу и тактика сломя голову сигануть в неизвестность - тут скорее всего приведет к бесславной смерти на каком нибудь остром шесте. Так же из этого следует, что каждый экран содержит особый



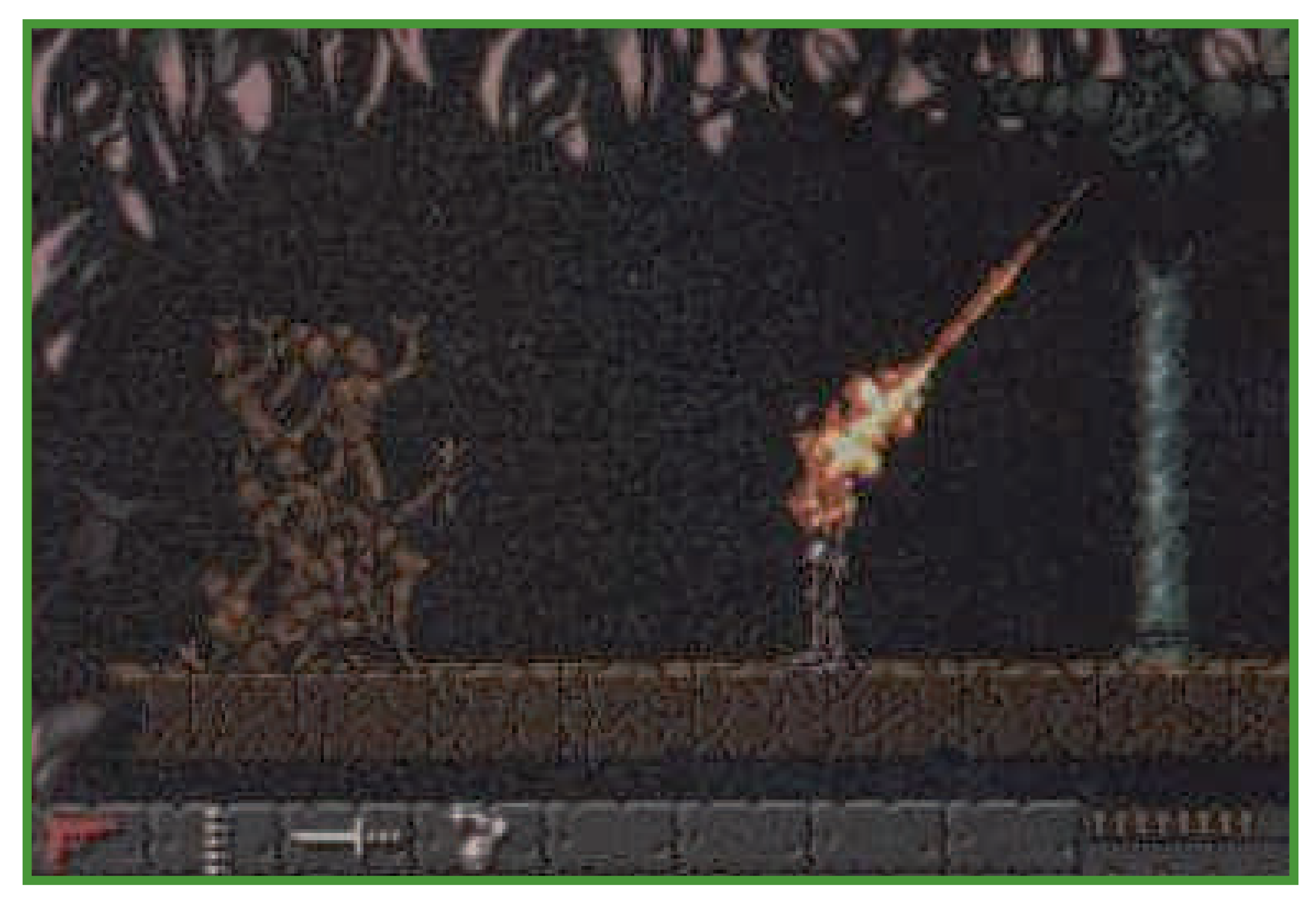


смертельно опасный элемент, избежать которого ваша главная задача.

Итак, на первом экране, перерезав стропы, вы оказываетесь на земле и замечаете туземца. Если будете мешкать, то он либо выстрелит в вас отравленной стрелой, либо умертвит другими способами. Персонаж может достать свой 40-калиберный пистолет и начать палить в представителя местного разума превратив его в скелет, но на шум прибежит разъяренный слон.

Из этого следует, что играть необходимо с головой. Можно притаиться в траве или достать нож и... А можно все же опустошить обойму и при виде слона успеть соскочить с тропы.

Или в одном из мест в джунглях на вас вдруг кинется пантера. Здесь пистолет будет бессилен - попытайтесь выхватить нож и ударить первым.





Следует так же сказать, что хотя Gold of the Aztecs на скриншотах сильно похожа на какой нибудь боевик типа Contra - это далеко не так. Сам геймплей мне больше напомнил игру Metal Mutant, но в более мультипликационном, что ли ключе. Я бы не назвал Золото Ацтеков - экшеном. Скорее - это именно приключение с аркадными элементами и прекрасной анимацией.

Здесь совершенно особая манера игры и вы буквально сразу понимаете это. Самое большее - вы можете ошибиться с ожиданиями, когда желаете бездумно попалить в штормовом экшене из всех видов оружия, а вместо этого, обманувшись скриншотами попадаете в размеренное приключение, порой похожее на игру в шахматы по своей сути. Вот такая адская смесь аркады и продуманных шагов для достижения результата. При всем этом Gold of the Aztecs буквально пропитана духом похождений отважного Индианы Джонса.

В игре довольно много противников. Обезьяны будут бросать орехи отправляя героя в полуобморочное состояние, туземцы стрелять из луков или плевательных трубок, змеи впрыснуть под кожу смертельный яд. Огромный слон с радостью растопчет персонажа массивными ступнями.



Поэтому лозунг всего процесса игры - осторожность и быстрая реакция. Так как любое попадание в вас - это смерть, а жизней всего три.

Постепенно пробираясь от экрана к экрану, от уровня к уровню. Чередую быстрые аркадные действия с решением логических головоломок, вы сможете добраться до ужасных катакомб, где таится древнее зло. Ну и разумеется спрятано золото индейцев.

Версия игры Gold of the Aztecs для домашнего компьютера Atari ST оставляет о себе приятное впечатление прекрасно проработанной графикой и плавной анимацией (чего не скажешь о перемещениях игрока по экрану, что довольно странно). Если на первых порах немного раздражает гибель персонажа от любого повреждения и старта с начала, то постепенно этот момент заставляет по новому взглянуть на прохождение игры. Gold of the Aztecs полностью передает дух джунглей, сокровищ, тайн, древних цивилизаций и должна понравиться любителям приключенческих игр своей интересной задумкой.



KID CHAOS

Magnetic Fields



Kid Chaos - один из лучших платформеров, эксклюзив для Commodore AMIGA, был создан Magnetic Fields и увидел свет в 1994 году. Игра была написана под OCS/ECS чипсет и использовала его мощь вероятно на все 100%.

Прежде всего в игре изумляла очень красивая графика (художник Andrew Morris) - ее можно смело брать для подражания в любом проекте.



Главный герой - мальчик с увесистой дубиной путешествовал по различным уровням уничтожая на своем пути все, что видел. В игре был совершенно невероятный мегаскроллинг. Если вы помните скорость, с какой перемещался знаменитой SEGA-вский Соник, когда разгонялся, то Kid так же перенял его черты и тоже мог очень сильно ускоряться. Но самое в этом невероятное, на заднем плане не один, и даже не два отдельно движущихся плана, а намного больше. Это все создавало потрясающий объем.

Я например иногда по несколько минут специально подпрыгивал в движении Kid-ом, только для того, чтобы пофанатеть от широкого скроллинга.

Что то подобное так же можно наблюдать в игре Lion Heart.

Анимация в Kid Chaos была очень плавной. Кроме главного героя были анимированы многие предметы. Постоянно что то происходило, вращались кирпичи в стенах, лепестки в цветах, летали гуси, прыгали зайцы. Жужжали пчелы. Для прохождения необходимо было уничтожить определенное количество цветов, тогда в конце уровня открывалась дверь.

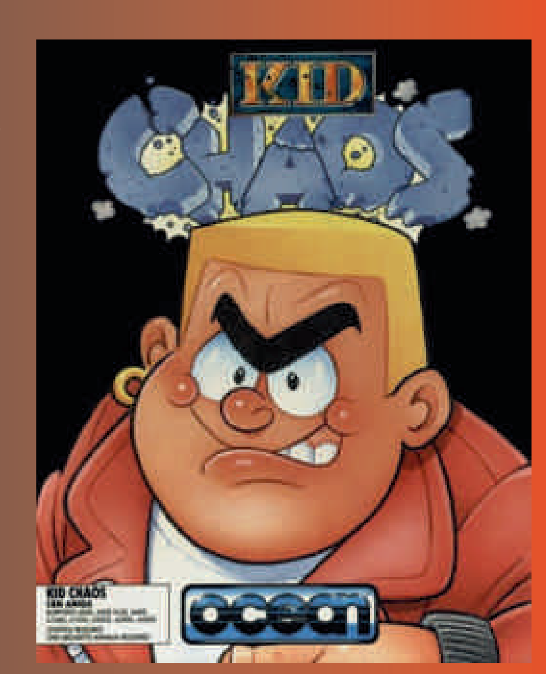
Сам геймплей полностью оправдывал эксклюзивность проекта - когда то увидев именно Kid Chaos и Brion The Lion я без раздумий приобрел ECS-ную Commodore AMIGA A600, о чем никогда не пожалею, потому что AMIGA — это очень и очень круто!!!



Весь игровой процесс сопровождался восхитительной, ритмичной музыкой в стиле "техно".

В Kid Chaos так же использовался динамичный звук (как и в других амижных играх - Chaos Engine, Cannon Fodder). Если вы погружались под воду - музыка теряла высокие частоты, а выныривая снова слышали их. Игра вообще была динамичной и предполагала быстрое прохождение, так как думать стоя на рушащемся мосту обычно некогда.

По прохождении нескольких стадий вы должны были сразиться с БОССом (на первом уровне это был летающий сверху гусь), после чего данная фаза завершалась и вы попадали в новые локации радикально отличающиеся графически и имеющие свои музыкальные темы. Появлялись новые враги. Если вы начинали на равнине со странными строениями, а на горизонте виднелись лес и горы, то далее попадали на завод, где окружение из природного менялось на механическое. Были места где враги перемещались очень быстро и от игрока требовалась максимальная сноровка.





Kid Chaos распространялась на 4 дискетах и была довольно длинной. Процесс загрузки уровней занимал небольшое время и был незаметен из за прекрасной музыки и анимации сопровождающей этот процесс (нет, не нудная полоска на экране).

В подавляющем большинстве журналов игра получила очень высокие оценки.

Например Amiga Computing поставил 78%, CU Amiga 87%, Amiga Power 71%, The One Amiga 87%.

Kid Chaos - одна из лучших игр на платформе Commodore AMIGA. Ради подобных игр и покупаются такие машины.





STARFOX

Adventures

Звездный лис вернулся! Но по прежнему верен платформе от Nintendo. Копим на Game Cube?

Игра: Golden Axe
Фирма: SEGA/3D-AGES
Жанр: слэшер
Язык: английский
Размер: CD-ROM
Год выпуска: 2003

Фирма RARE давным-давно закрепила за собой славу главного независимого разработчика для Nintendo, еще со времен NES. Напомню, что именно эта фирма создала два главных хита для Super Nintendo – Killer Instinct и Donkey Kong Country, а на Nintendo 64 она, по сути, была главным и единственным поставщиком хитов (не считая самой Nintendo, конечно), достаточно вспомнить Donkey Kong 64, Banjo-Kazooie, Golden Eye 007, Perfect Dark и т.д.
Игра, о которой речь пойдет ниже, впервые была анонсирована для Nintendo 64. Затем проект решили перенести на новую платформу (GameCube) и выпустили, в итоге, в 2002 году. Главный герой игры – лисенок Фокс Макклауд (Fox McClaud), известный по играм Star Fox (Super Nintendo) и Star Fox 64 (Nintendo 64). Сама игра представляет собой смешение жанров – тут и полеты в космосе, и пешие прогулки по планете динозавров, решение различных головоломок и поединки с врагами. Вкратце сюжет таков – после катастрофы планета динозавров оказалась раздроблена на множество мелких осколков, вам необходимо соединить их. Главный злодей – динозавр по имени General Scales, пытается вам в этом помешать. Фокс со своими друзьями - лягушонком Слиппи (Slippy) и кроликом Пеппи (Peppy), должен остановить его. Игра начинается с того, что девушка лиса по имени Кристэл (KRYSTAL) отправляется на поиски истины о причинах смерти своих родителей. Она получает сигнал бедствия из мира, известного как Планета Динозавров. Будучи доброй по натуре, Кристэл решает узнать в чем дело…
В начале вам предстоит сразиться с дирижаблем. Необходимо уворачиваться от снарядов и стрелять по пушкам. После этого Кристэл улетает на корабль, где и начинается основные приключения. Вы слышите голос и, судя по подсказке, нужно найти его обладателя. Это птица, которая заточена в клетке. Вам необходимо найти ключ, чтобы ее освободить. Сразу после этого появится главный злодей в игре – динозавр по имени Генерал Скейлз (General Scales). После непродолжительного разговора он ре-







Пыль и запустение царит на этой планете. Немедленно позовите уборщицу!

Царь горы.

Раз, два, три – палочка гори!

шает выкинуть Кристэл за борт, но та чудесным образом спасается – на выручку ей приходит друг птеродактиль. Кристэл улетает с корабля и попадает во дворец Кразоа. Будьте осторожны, здесь водятся довольно опасные твари, что-то вроде летающих осьминогов. Воспользуйтесь бочками как метательными снарядами и дело в шляпе. Потом вам необходимо проломить стену на нижнем ярусе, чтобы попасть внутрь дворца. После решения пары головоломок и выполнения ряда миссий уровень пройден и мы наконец-то видим главного героя – лисенка Фокса Макклауда, которым нам и предстоит играть дальше.

Главным образом вы будете чередовать путешествия по осколкам планеты с полетами в космосе. Закончили один этап – перелетаем на следующий. Лисенок Фокс теперь умеет не только управлять самолетом, но и бегать, прыгать, плавать, лазать по стенам и т.д. Правда вот прыгать в игре не так просто – это можно сделать лишь перед каким-то препятствием. В произвольный момент времени этого сделать нельзя, поэтому от врагов так просто не скроешься. Основное оружие, которым вы будете сражаться – магический жезл. Со временем он будет приобретать дополнительные магические способности (испускать огонь и т.д.), но они ограничены, поэтому имеет смысл приберечь их для боссов. Вам часто будут помогать друзья - лягушонок Слиппи (Slippy) и кролик Пеппи (Peppy), у них можно получить подсказку, посмотреть карту и т.д. Попозже у вас появится новый друг – небольшой динозаврик по имени принц Трики (prince Tricky).

В игре также встречается немало головоломок и это может послужить серьезным препятствием для ее прохождения. 20-30 часов – это пожалуй, минимальное время за которое ее можно пройти. Думаю, многим любителям хороших бродилок она придется по вкусу. В StarFox Adventures совершенно сногсшибательная графика и изумительные цвета (это фирменный конек игр для кубика). Замечательно прорисованы пейзажи, особенно поражает изображение водной глади. В игре хорошая музыка, а также оригинальная озвучка – персонажи говорят по-японски, а внизу идут субтитры на английском (их можно включить или отключить в меню). Поддерживается прогрессивная развертка (только в версии NTSC), широкоформатный режим 16:9 и система объемного звучания Dolby Pro Logic II. Одним словом фирма RARE в очередной раз создала великолепную игру, в которую должен сыграть каждый уважающий себя поклонник Nintendo.

Не правда, что динозавры все вымерли. Парочка осталась. На одной отдаленной планетке. В одной отдаленной Галактике. Внутри одной маленькой приставочки.

Красотаааа! Водичка теплая. Главное не нарваться на охотников – сделают шапку и поминай как звали.







iMac UPGRADE

Купили iMac за $100? К вашему вниманию дальнейшее руководство к действию!

Итак, возможно вы как и я, наконец то стали обладателем старенького Macintosh. В сети интернет можно найти объявления где отдают машинки основанные на Power PC G3 практически даром - за $100.

Если все так и есть – могу поздравить – не быть очарованными компьютерами от Apple невозможно.

Остановимся на самых распространенных, красивых и даже каких то домашних iMac G3. Цена на них действительно находится в районе 2600 рублей.

Но с большей долей вероятности вы получите машинку ровно в той комплектации, что выходила с конвейера – 64 Mb оперативной памяти SODIMM, 6Gb жесткий диск, процессор с частотой 233-350 MHz, CD-ROM в духе «подставка под кофе» и материнская плата с частотой системной шины 66 MHz. Вобщем то даже в таком варианте iMac с MacOS 9 на борту работает весьма неплохо.

Но я при выборе iMac воспользовался выпавшей на мою долю удачей и сразу взял Macintosh с 100 MHz системной шиной, экраном в идеальном состоянии и не пожадничав доплатил за еще одну планку памяти в 64 Мб (в матплатах работающих на шине в 100 MHz уже используется обычная SDRAM PC-133).

Да, и эти модели комплектовались уже роскошным CD-ROM со щелевой загрузкой. После этого девайса приводы с выезжающим лотком кажутся выходцами из каменного века.

Поэтому мне Macintosh достался при стартовой цене в объявлении в 2800 рублей несколько дороже – 4800. Конечно же это того стоило.

В Macintosh все предусмотрено. И это действительно так. Здесь уже есть встроенный микрофон (машина через него распознает команды отданные голосом), здесь есть достаточное количество свободных портов USB, есть великолепная звуковая система Hi-Fi уровня и есть такие необходимые сегодня устройства, как сетевая карта и тд.

Но всегда хочется большего. Например MacOS X.

Можно подумать, что это будет сравнимо с установкой Windows Vista на Pentium 2 350 MHz или прикручиванием гусениц к легковушке – но это не так.

Во первых процессоры Power PC G3, как минимум двухкратно быстрее аналогичных машин на базе intel (не верующие смотрят

тесты, сравнивают, качают головами), ну и конечно сама MacOS X работает существенно быстрее Windows XP, при том ни в чем не уступает визуально Windows Vista (которая в момент выхода X еще даже не зародилась в головах «Майкрософта», вероятно потому что еще неоткуда было черпать X-вдохновение).

Все это к тому, что главные траты после покупки iMac только начинаются.

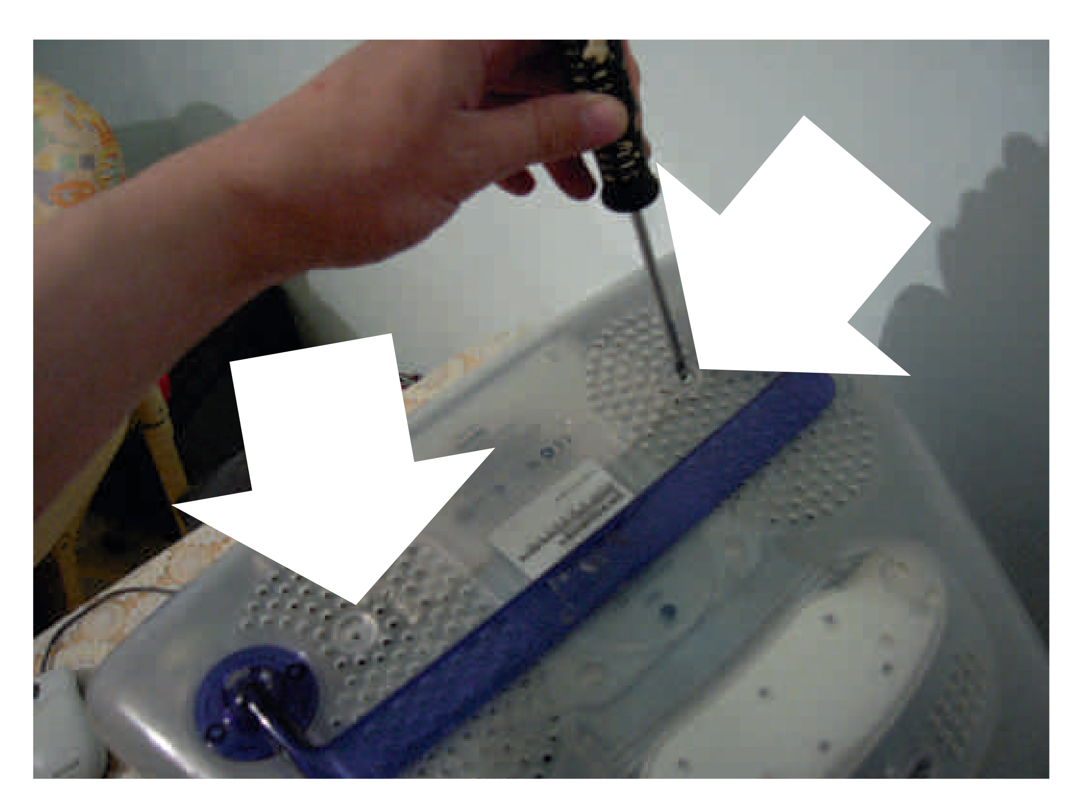
Мы будем с вами апгрейдить iMac G3 350MHz – конкретно – установим новый скоростной жесткий диск и увеличим оперативную память, для того, чтобы MacOS X стала «летать». Я ставил X и на 128 Мб памяти и работало все довольно сносно, но время загрузок убивало.

«Аквариум», как некоторые называют iMac, конечно машинка сама в себе и не многое позволит с собой сделать - даже разобрать ее задача нетривиальная – в этом убедимся. Хотите поменять жесткий диск – рассчитывайте минут на 40 минимум.

Итак, я купил первый попавшийся (из приличных) 80 Gb жесткий диск на 7200 оборотов Hitachi Deskstar. Подобный диск стоит в моем IBM PC-совместимом компьютере и зарекомендовал себя очень хорошо – по скорости почти рекордсмен – 115 Мб/сек по скорости чтения на разъеме SATA. Для iMac я приобрел за 1300 рублей IDE-вариант.

К этому времени у меня уже была 1 планка памяти SDRAM на 256 Мб. Я заказал еще 512 мб за 800 рублей. Итого апгрейд вылился в сумму 800+1300=2100 рублей.

Я полагаю вы пошли на аналогичные жертвы, чтобы они небыли напрасны я привожу пошаговую инструкцию, что где требуется откручивать и прикручивать. Выполняйте операции крайне осторожно. Я, например, в час ночи случайно уронил болтик внутрь своего Macintosh – достать его было крайне тяжело – на это занятие ушло примерно полтора часа. И потом еще минут 30 на закручивание



всех болтиков.

Ну что же, приступим.

Поставьте iMac на стол. Переверните его на 180 градусов. Теперь вы наблюдаете его днище.

Возле раскладывающейся подставки явно видно два болтика в центрах вентиляционных овалов – откручиваем их. И не путаем – следующие будут длиннее.

Так же хорошо должно быть видно 2 крышки. Одна с ярким замком – под ней находятся модули памяти и для того, чтобы заменить память было бы достаточно просто открыть эту крышку и установить новую память. Но наша цель – заменить и 6 Gb жесткий диск (признаюсь честно 6Gb я давно уже выкинул и вместо него стоял 20 Gb и ooочень медленный Samsung).

Ниже крышки с замком находится еще одна – если присмотритесь - увидите на ней язычок, который необходимо поддеть отверткой. Сняв крышку вы увидите металлическую сетку экранирующую весь Macintosh и несколько болтиков (они могут быть под пломбами или бумажными наклейками).





Нас интересуют только два самых крайних болтика – один с левого края – другой с правого.

Откручиваем их.

Ну что же, открутив 4 болтика мы освободили нижнее прозрачное дно – необходимо его снять.

ВНИМАНИЕ – делайте теперь все очень осторожно, без усилий.

Приподнимите прозрачное дно со стороны изображения яблока (это зад-



няя часть Macintosh) и толкайте ее в сторону, где находится экран. Тем самым вы снимите ее с кнопок и выпирающей части CD-ROM. Да, это все несколько сложнее, чем разборка IBM PC-подобной машины, но… Это толь-



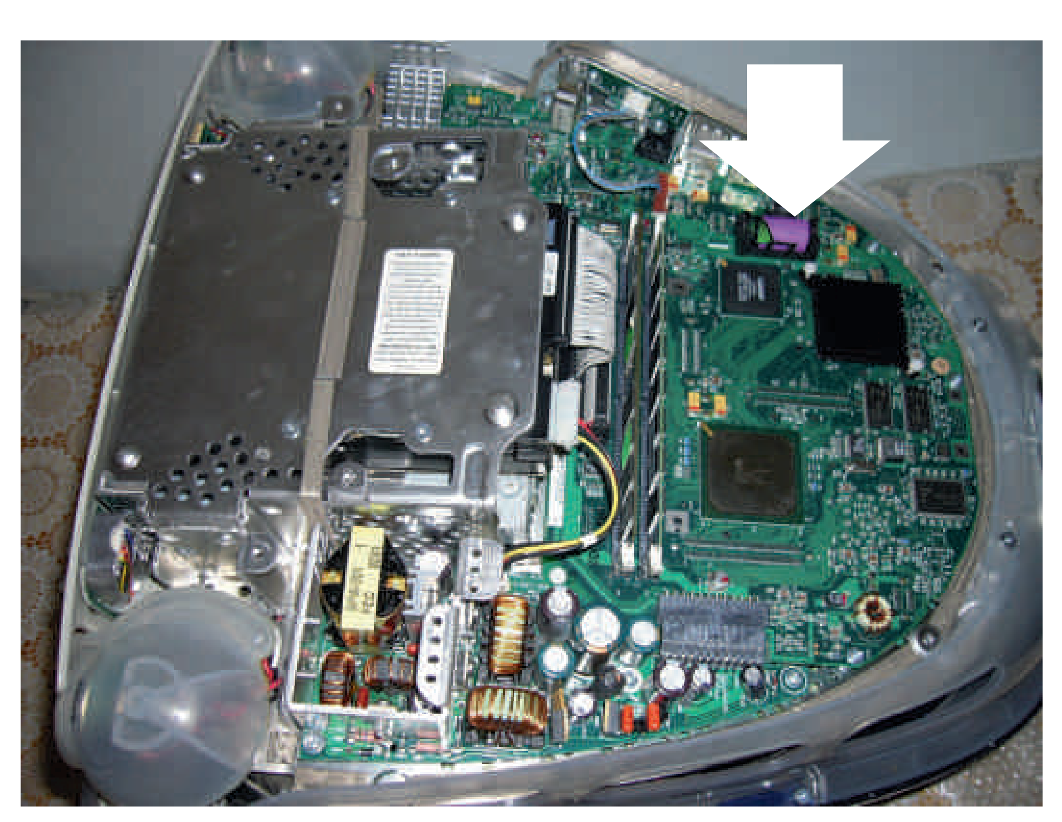


ко начало!

Итак сняв прозрачный панцирь вы увидите, что все скрыто металлической сеткой.

Она так же крепится на 4 болтиках (один из которых я потом и искал в корпусе) – откручиваем – их я думаю вы увидите сразу.





И вот долгожданный момент – металлическая сетка снята. Да, Macintosh по прежнему похож на рыцаря облаченного в броню – но теперь хоть видно металлическую корзину в которую спрятан жесткий диск и CD-ROM.

Так же видны разъемы с установленной в них оперативной памятью. Извлекаем память – иначе она не даст вынуть жесткий диск.

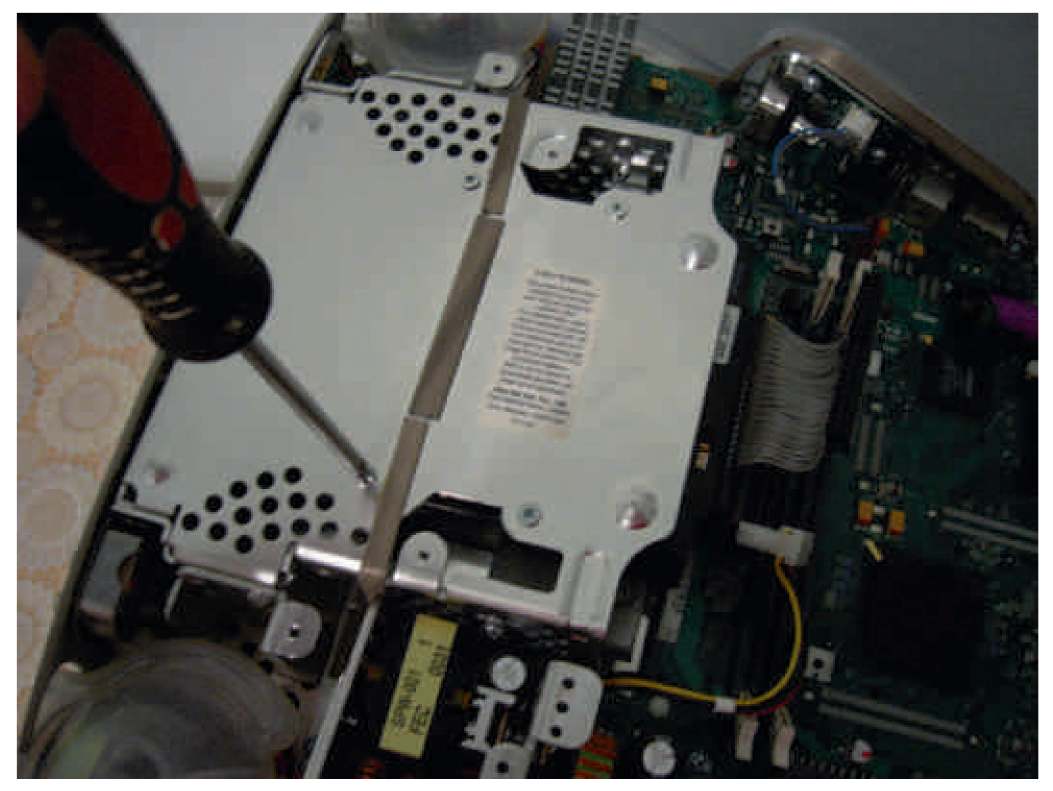
Теперь видно жесткий диск в который подключено питание и шлейф. Да, экономная Apple запихнула сюда 40-жильный шлейф, правда специфический –объединенный с CD-ROM-ным с подачей по нему питания на оптическое устройство.

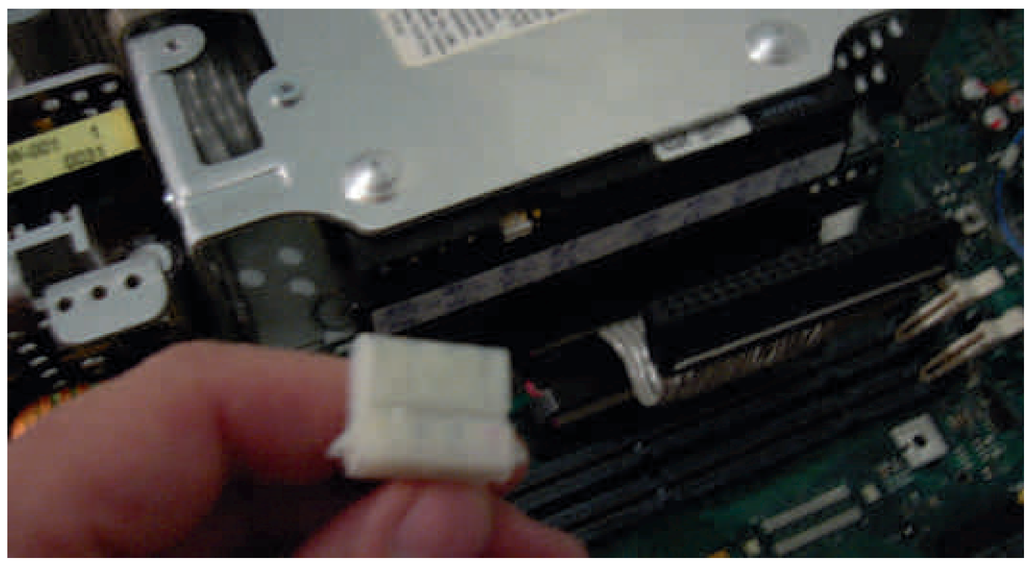
Кстати, пока вы разобрали свой iMac – обратите внимание на ярко-фиолетовую батарейку-бочонок – ее тоже не мешает заменить (+ 110 рублей к апгрейду).

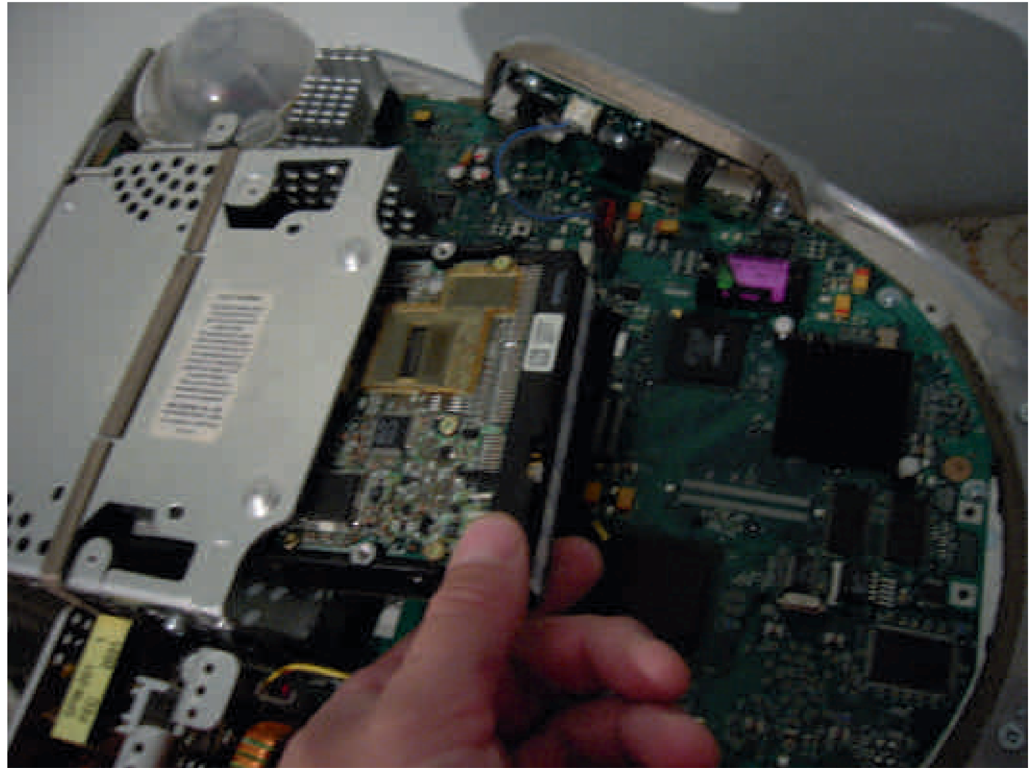
Но вернемся к извлечению жесткого диска. На корзине отчетливо видны 4 болтика держащие жесткий диск – откручиваем их.

Берем жесткий диск и вытягиваем его из корзины.

Достаем новенький 80Gb шедевр дискостроения и прикручиваем вместо старого.











Подключаем шлейф. Подключаем питание. Назад устанавливаем планку памяти и добавляем новую.

На место возвращаем металлический кожух. Прикручиваем его.

Хотя здесь лучше не торопиться, а для начала проверить работоспособность, так как CD-ROM и жесткий диск находятся на одном шлейфе, то разумеется перемычки на этих устройствах должны верно указывать, кто из этих двух устройств Master, а кто Slave.

Кстати, если ваш iMac не очень резок или ярок – сбоку находятся регуляторы позволяющие подстроить это. На моей машинке этого не требовалось, но я убедился что запас по яркости/контрастности огроменный.



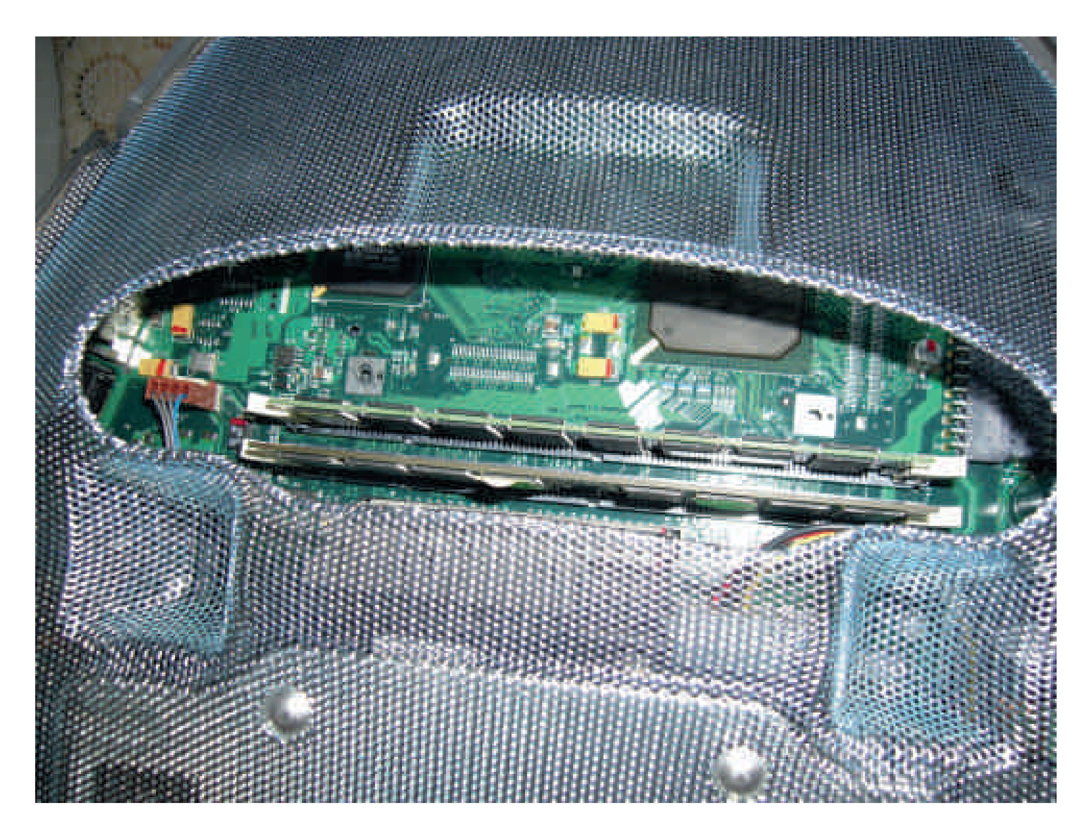
В целом, при изучении материнской платы видно, что делала Apple эту модель в буквальном смысле на века. Гигантские мощные конденсаторы, огромные радиаторы и тд. Одеваем прозрачное дно на место прикручиваем и переворачиваем Macintosh.

Настало время создать на диске разделы. Пока вы этого не сделаете - жесткий диск видится не будет.

Загрузитесь с диска с операционной системой MacOS 9.

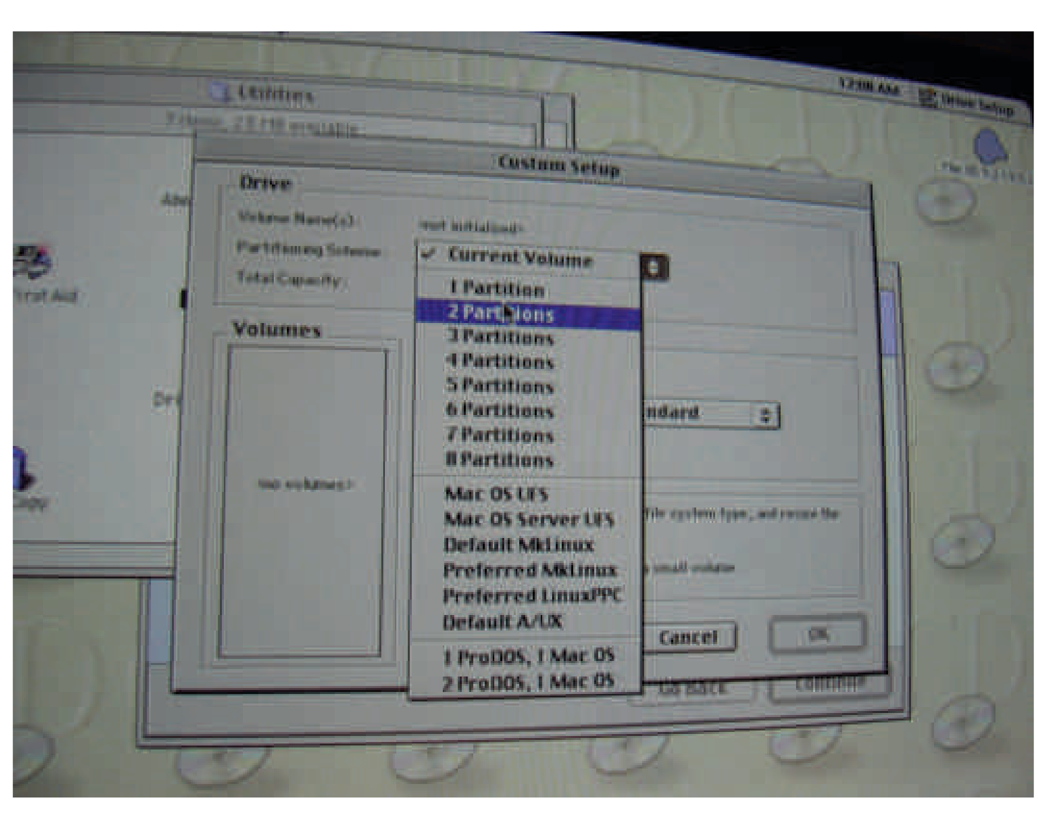
Как же, скажите вы, мы ведь все так долго делали именно для того, чтобы использовать MacOS X, а не 9.

Все верно, но дело в том, что для того, чтобы из X была возможность запускать программы написанные для 9-ки необходимо иметь эту ОС предварительно установленной. Теоретически можно 9-ку установить и потом на отдельный раздел, но у меня 9-ка из 10-ки



работала только в такой очередности установки.

Для загрузки с CD-ROM в момент включения некоторое время удерживайте клавишу «C». Итак мы загрузились в старенькую



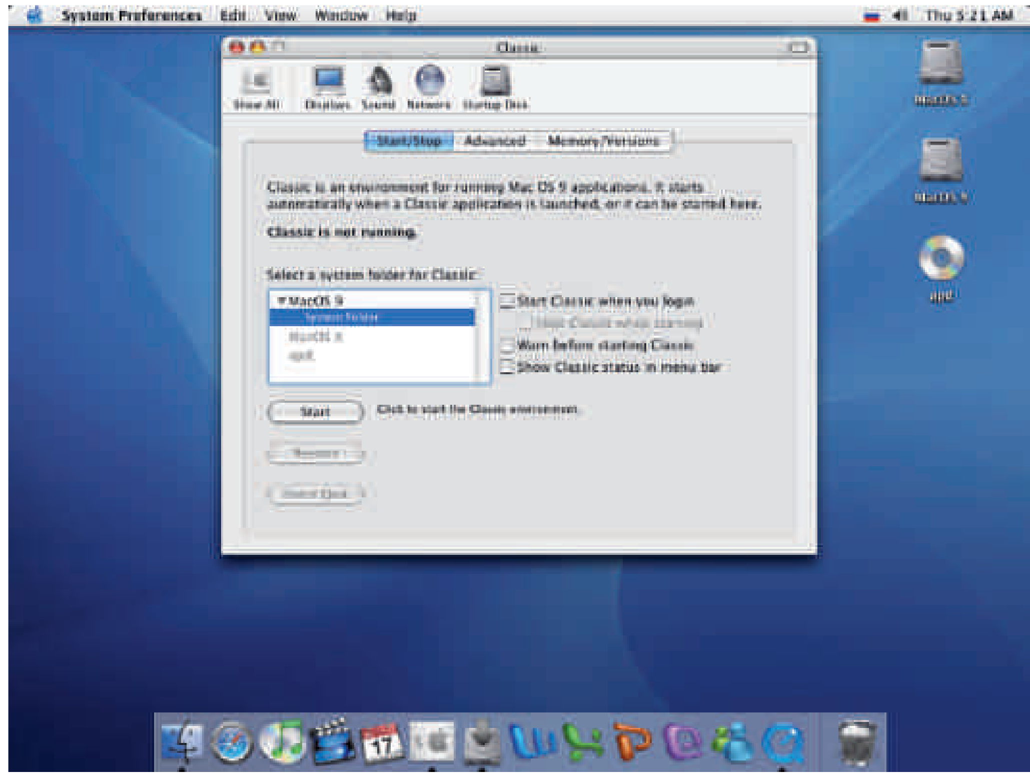
MacOS 9 с лайв-CD.

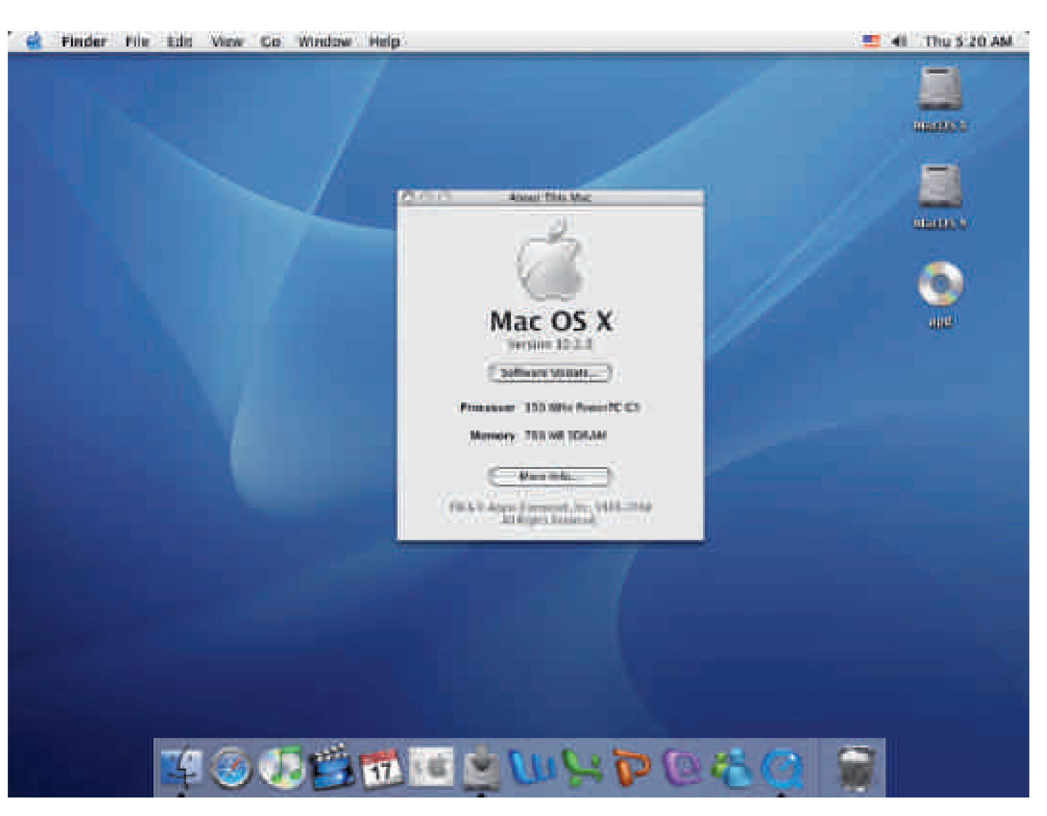
В верху полоска finder-а. Заходим на ней в Utilities - Drive Setup.

Видим наш диск с многообещающей надписью «not initialize».

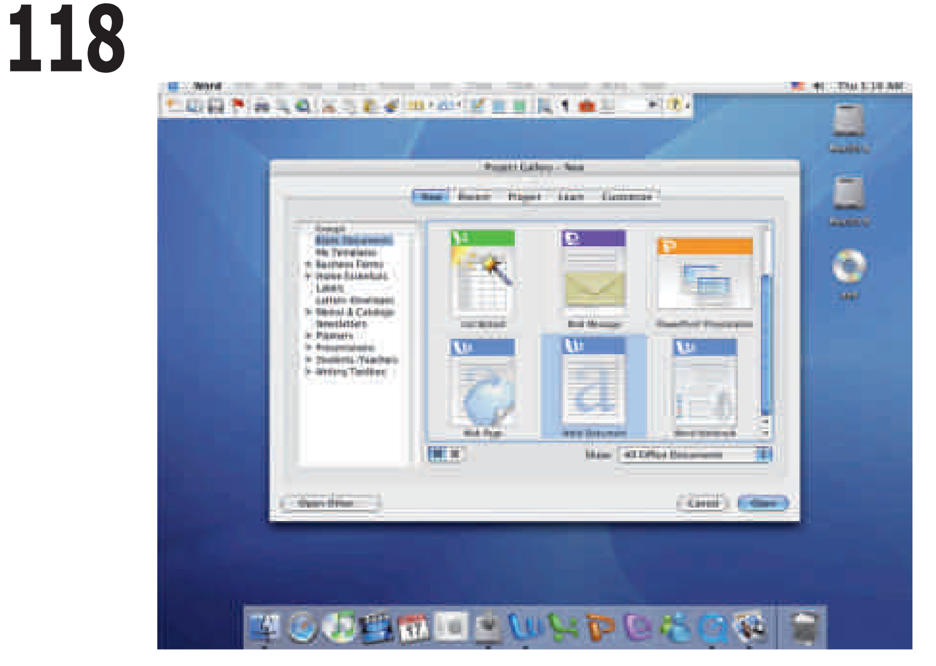
Выбираем Custom setup.

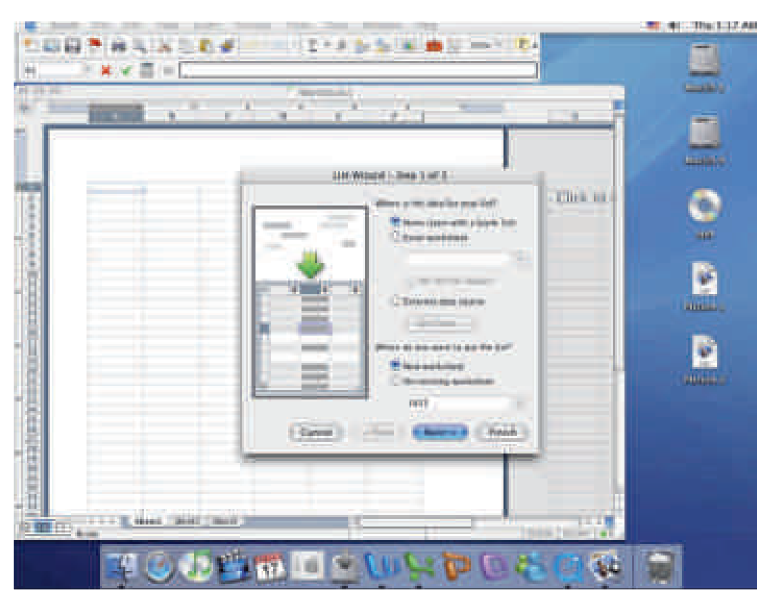
Здесь можно создать до 8 разделов на диске, но мне хватает двух - один под MacOS 9, другой под MacOS X.





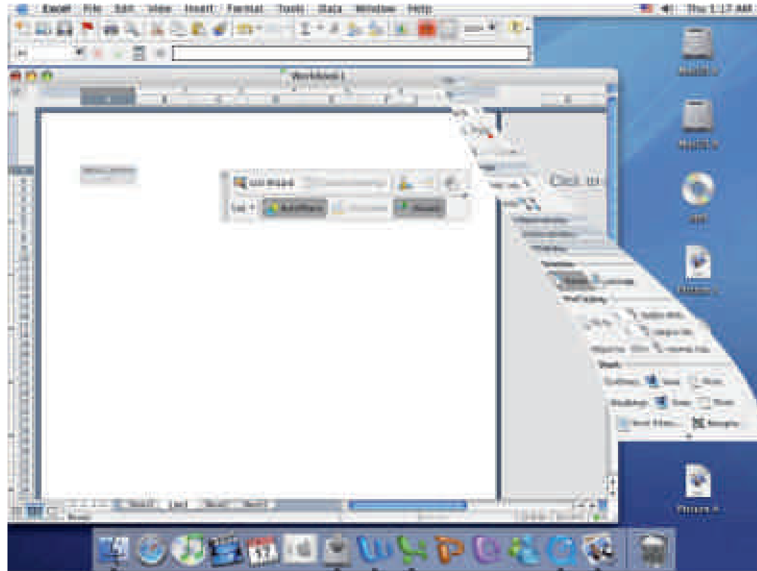




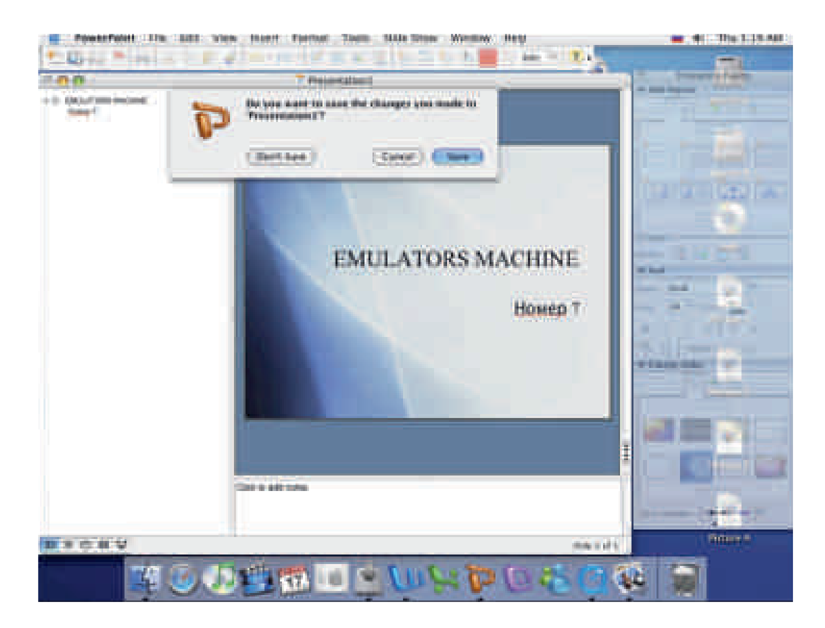


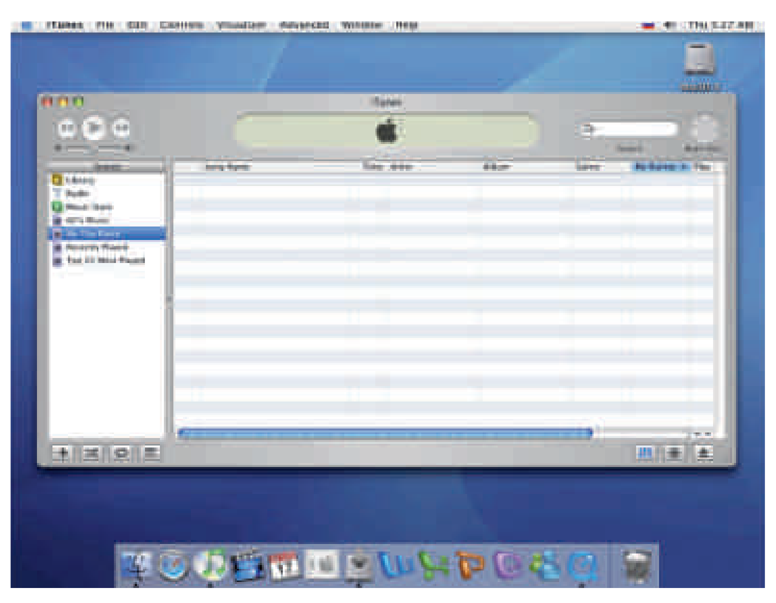
MS Office 2004 для Mac - совершенно не похож на версию для IBM PC.





Просто MS Word. Летающие трехмерные окошки, скалируемый текст, ящички содержащие меню...







Создаем и стандартно устанавливаем 9-ку.

После чего грузимся с загрузочного лайв-сд с самой последней работавшей на Power PC MacOS X 3.9 и устанавливаем ее на другой раздел.

В System Preferences в окружении Classic указываем путь к MacOS 9.

Ну что же – самое время испытать скорость работы проапгрейженной машинки.

Ставим Microsoft Office 2004 - к слову совсем не похожий на одноименный продукт для IBM PC-подобных компьютеров – окна здесь разделены и снабжены многочисленными эффектами – начиная с полупрозрачности и кончая полетами в духе джина из лампы.

Ставим сюда же Adobe Photoshop CS2 и Corel Draw 11. Программы загружаются и реагируют очень резво. А ведь это довольно современные версии.

Ну что сказать, подобный апгрейд (новый быстрый жесткий диск и 784 Мб оперативной памяти) действительно очень ускорил работу iMac.

Конечно жаль, что мне так и не удалось найти вменяемый способ разгона самого процессора – вариант тыкать паяльником размыкая и замыкая соединения на плате мне кажется слишком экстремальным и тем более совсем не гарантирующим результата, кроме плачевного. А теоретически рубеж в 450 MHz мой iMac взял бы.

В любом случае получилась прекрасная очень быстрая и дружелюбная офисная машина, на которой я собственно и написал этот урок. Но конечно уже не за 100 долларов.

Следующее, что я захочу сделать со своим iMac – прицепить DVD-ROM и установить таки еще более революционную MacOS X 10.4. Ну а там возможно настанет черед и процессора.



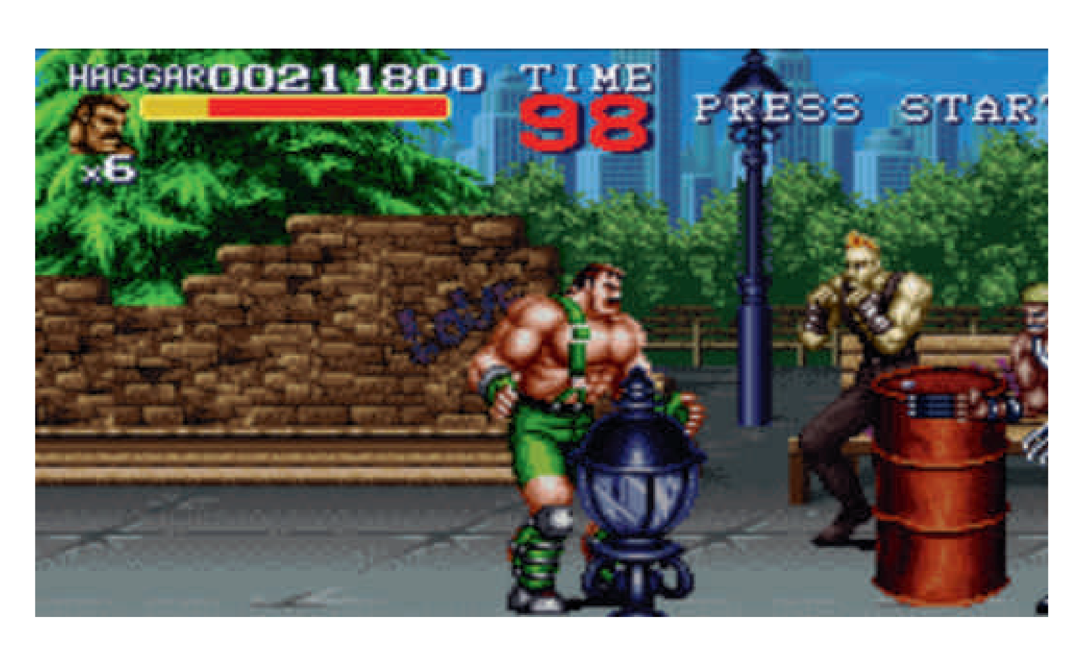
FINAL FIGHT 3

Final fight 3 - продолжение знаменитой серии в жанре бет'ем-ап на Super Nintendo. Это игра, где вам предстоит этап за этапом, используя удары кулаками и ногами, зачищать улицы от злобных панков вооружившихся орудиями для причинения увечий.

Игра разработана компанией Capcom, которая с каждой частью старается привнести что то новое. Но если во второй части это были весьма колоритные пейзажи - тихая сельская деревушка, мельницы, город, то третья - скорее количественная. На выбор предлагается 4 бойца (включая девушку)-Haggar, Guy, Dean, Lucia.

Final fight 3 сам по себе имеет классический геймплей, на котором и держится жанр - небогатый арсенал ударов (у каждого персонажа свой), отточенное владение которым и есть ключ к успеху в неравном поединке с бандитами. Местность, опять же классика чистой воды - мрачные улицы, вечерний парк...

Играть в Final fight 3 легко и приятно, и фанатам этого жанра она добавит много приятных мгновений. Графика сочная, яркая,



но по запоминаемости мест, где побывают герои, существенно уступает второй и даже первой части. Здесь эталоном возможно стоит считать Final fight 2 (а если переместиться на конкурирующую платформу от SEGA – Mega Drive - то безусловно Street of Rage 2). Если же вы прошли и первую, и вторую часть легендарной игры, то третья - прекрасный шанс пережить новые приключения со старыми героями. А для самых преданных фанатов, после прохождения всех частей на Super Nintendo (включая Final Fight Guy) существует отличное продолжение Final Fight Streetwise, но уже на платформе Playstation 2.





ALIEN SYNDROME

Alien Syndrome компании SEGA побывал на огромном количестве платформ и представляет собой быструю красочную стрелялку с видом сверху. Вам предстоит освободить космическую станцию от нашествия жутких тварей.

Безусловно влияние фильма "Чужой" режиссера Ридли Скота оказало чудовищное воздействие на игровое направление. Я даже теряюсь в догадках, пытаясь представить сколько игр было выпущено под впечатлением от этого научно-фантастического блокбастера. Речь ниже пойдет о версии Alien Syndrome для японского компьютера x68000 выпущенной в 1987 году. По своей аппаратной части и разумеется характеристиками данная машина представляет собой практически высококлассный игровой автомат для дома, с великолепной плавной графикой и видится прекрасным выбором, когда вы подбираете реализацию игры, существующей на разных платформах.

Если вы не обладаете настоящим компьютером x68000, то существует несколько довольно качественных эмуляторов. Я бы посоветовал XM6, как более совместимый.

Напомню, что x68000 работает под DOS-подобной операционной системой Human68k. Как это не парадоксально, но на всех самых популярных японских компьютерах использовалась ОС подобная MS DOS (Human68k на x68000) или продукт самой Microsoft (MS DOS на PC-98).

Итак, об Alien Syndrome. Сам я ее впервые увидел в 1994 году на Atari ST и она произвела на меня довольно сильное впечатление. Относительно же версия для x68000, то здесь впечатление производит великолепная псевдо-объемная графика с плавнейшей анимацией. С первых минут игры вы понимаете, что это просто здорово! Герои (выбираете между парнем и девушкой) роскошно детализированы. Цвета в игре приятные, спокойные.

Ваша основная цель не только выжить на станции подвергшейся нашествию пришельцев - жутких тварей, которые к тому же размножаются с непостижимой скоростью - так еще и спасти товарищей по несчастью, которые на данный момент уже окутаны зеленой паутиной. Освободив всех людей (а это сделать не легко) - благо этому способствуют многочисленные устройства выдающие вам новое оружие - лазер, огнемет и так далее - у вас остается всего 10 секунд, чтобы успеть добежать до выхода. Если не успеете - станция взорвется и ваши бренные кусочки будут вечно лететь в ледяной космическом пространстве.

В игре довольно много этапов и у вас будет возможность побывать не только на окупированной пришельцами космической станции, но и таинственных чужих планетах населенных странными существами.

Веселее всего в Alien Syndrome играть вдвоем, на одном экране.



В 1994 году легендарная Apogee (Raptor, Blake Stone 3D, Hocus Pocus) выпустила бесподобный платформенный экшн в лучших традициях жанра.

Прежде всего следует сказать, что это трилогия (как в то время любили делать многие фирмы - к примеру Epic Megagames со своей Jill of the Jungle). В каждой следующей части графика прогрессирует.

Части называются:

Realms of Chaos: Revolt of the Mryaal.

Realms of Chaos: The Goblin Plague.

Realms of Chaos: Foray Into Fire. В то время это была одна из лучших игр по игровому процессу и плавной графике. Звуковое окружение так же не подкачало. В Realms of Chaos содержится уникальная возможность управления сразу 2-мя персонажами противоположного пола.

Эндрик способен превращаться в Эландру и наоборот. Это позволяет внести в игру определенный стратегический элемент, так как деструктивные действия в отношении врагов у героев различны, как и зона поражения.

Эндрик вооружен острым мечом и в ближнем бою не знает равных. К несчастью, или наоборот, в игре полно врагов метающих различные смертоносные предметы и подобраться к ним не получив бомбой в лобовой отсек весьма проблематично. Мановением пальцев руки (давим на SPACE) Эндрик превращается в Эландру. Эта девушка способна метать огненные шары на довольно значительные расстояния.

Разумеется запас файрболов ограничен и приходится быть экономным.

История игры весьма незамысловата - Эндрик и Эландра дружили с детства и были как брат и сестра, но учились врозь. Эндрик упражнялся во владении мечом, а Эландра углубилась в познание магии и всем, что с ней связано. Сниму порчу, сглаз, удалю почки, легкие...

После долгих лет занятий каждый стал мастером в своем искусстве. Так сила и магия оказались рука об руку.

Как водится, не долго счастье длилось. Королевство людей подверглось нападению жуткого Демона. Люди пали в неравной битве.

Ужас поселился в некогда мирных и спокойных местах.

Теперь только чудом уцелевшие Эндрик и Эландра способны встать на защиту людей. А может даже и победить Демона?



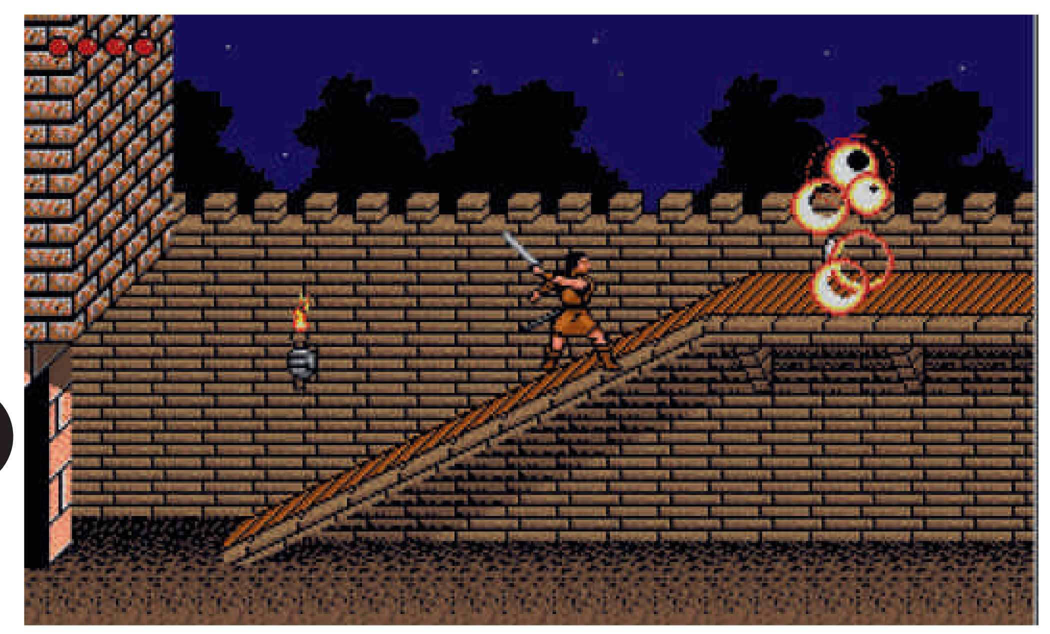


ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ.

Я люблю платформенные игры. Я играл в Realms of Chaos еще в настоящем MS-DOS на домашней 386-ой машине. И это действительно отменная игра. Она обладает красивой, подробно проработанной графикой. Конечно не такой безупречной, как в шедевральном Flashback (Delphine Software) с изысканной утонченной палитрой вызывающей особое эстетическое наслаждение. Realms of Chaos погрубее. Паралаксного скроллинга здесь нет, но все это компенсируется палитровыми эффектами при смене персонажа и очень плавными движениями. В целом игра напоминает нес-овские шедевры.

В остальном, как обычно - запустили игру и побежали.

Начинается все в лесу. Тревожная музыка создает атмосферу проклятого места и способна реально напугать. Помню как рубился в нее в час ночи, в подземелье, и тут к музыке стали примешиваться демонические звуки мяукающих кошек. Жуть.



Мир все же не плоский. Вы можете зайти за куст или дерево. Конечно это не сравнить с параллаксом, принятым как де-факто на SEGA Mega Drive,но все же довольно приятно. И в конце концов это же не консоль, а персоналка, на которой такого счастья отродясь небыло (вру конечно. Было. Но мало.)

На дальнем плане видна анимированная горная речушка.

Местность довольно разнообразна. Это и мосты и пропасти и двигающиеся лифты (куда уж без них). В качестве врагов выступают жутковатые верфульфы и даже птицы. Уничтожив их игрок получает



of CHAOS

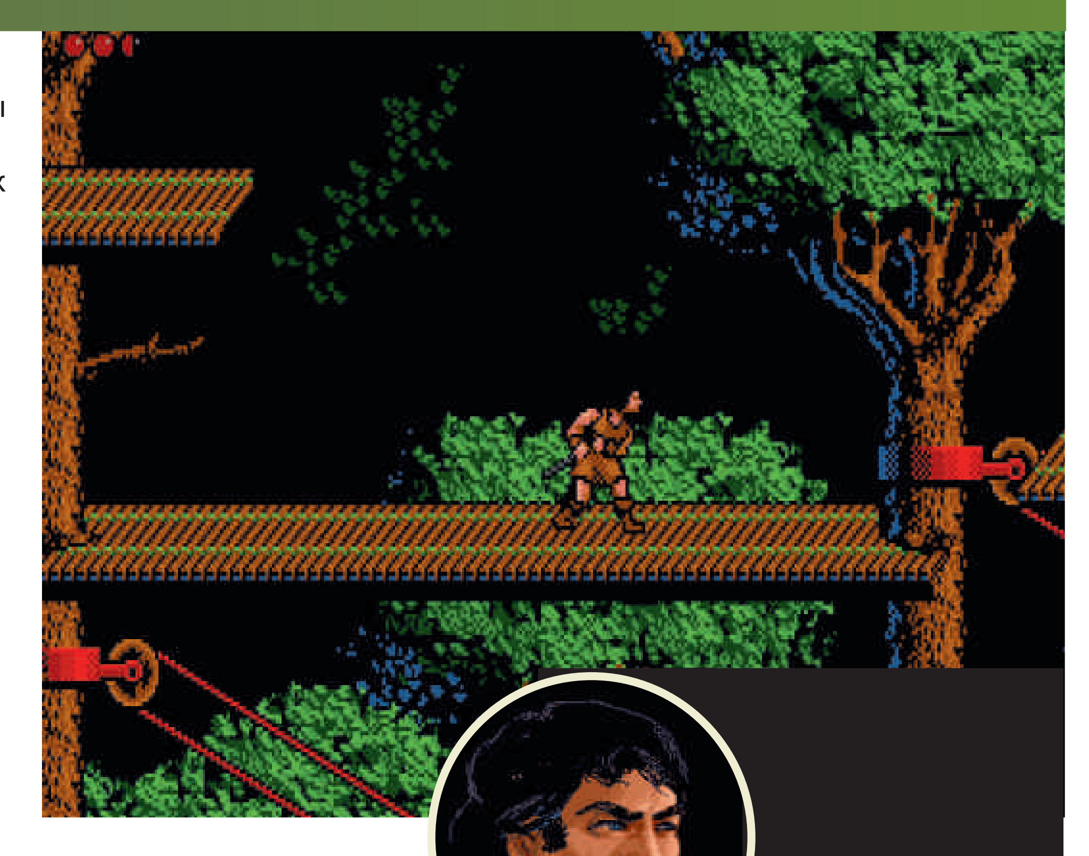


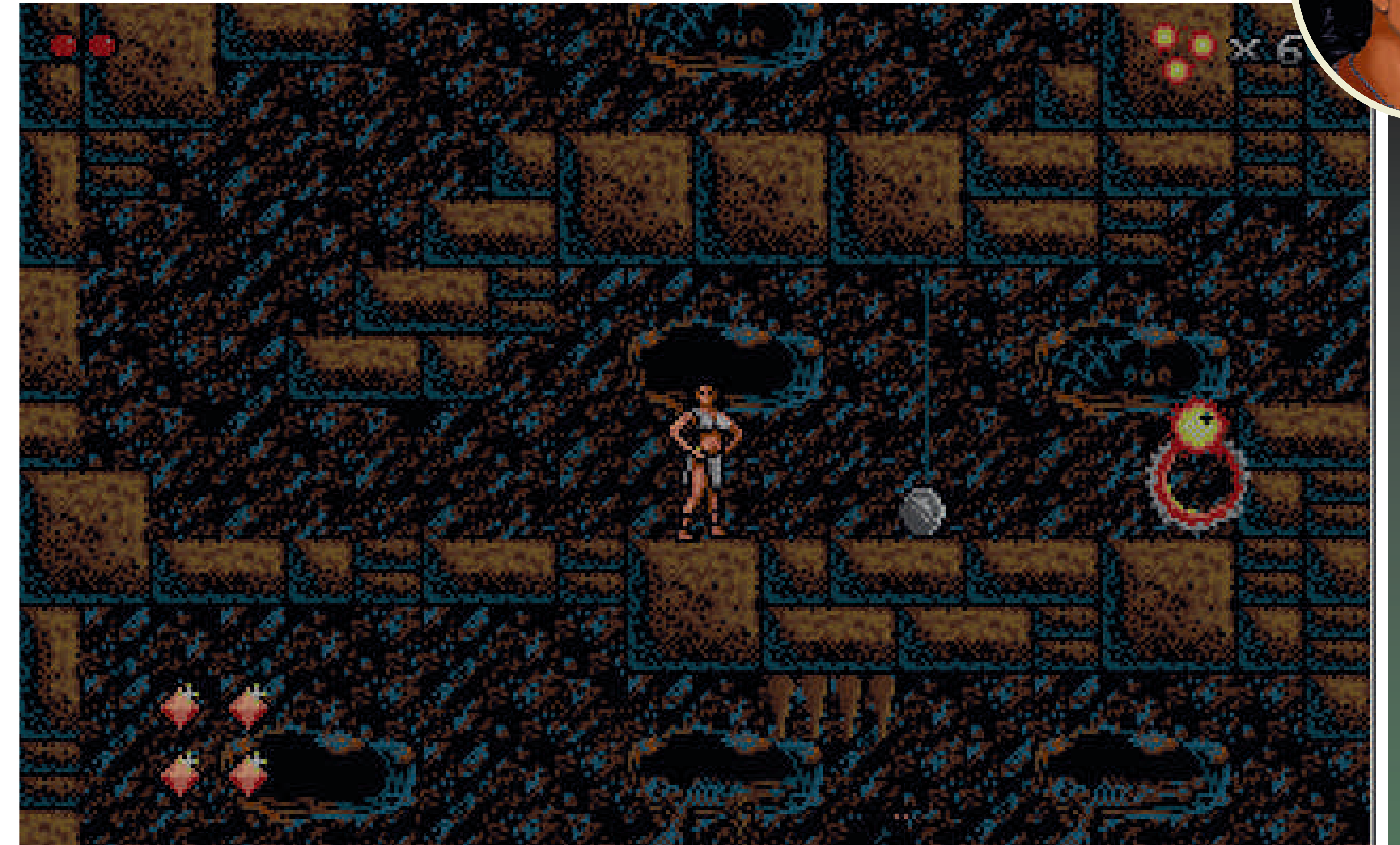
же классика.

Но о чем то я сказать забыл, вы не находите?

Конечно же о БОССАХ! Они, как и полагается – ужасны, они, как и обычно огромны. Победить их несложно, но потребуется комбинация способностей мага и воина. Уже первый босс уровня – ужасный летающий многоголовый лев-дракон (Keith считает, что так выглядят химеры) пышущий жаром, плюющий огнем и рвущий когтями заставит вжаться в кресло. К счастью алгоритм его атак легко вычисляется и вот уже с диким грохотом он летит в тартарары (свой львиный ад).

После битвы с боссами игра предлагает небольшие тексты объясняющие происходящее.





бонусы в виде кристаллов, кувшинов с энергией или даже денежку.

В Realms of Chaos есть секреты. Поверьте, в подземелье не стоит линейно прямо идти, простукайте каждый камешек кованным сапогом. Возможно вам откроется потайной ход.

Уже на первом уровне встречаются интересные вещи заставляющие вздрагивать – рушащие мостки под ногами, враги похожие на обезьян, спрыгивающие с деревьев и метающие в вас камни. В конце леса вас ждет колодец, прыгнув в который вы попадаете в подземелье. А надпись «Go» - это

Так, после первого босса, нам объяснят, что спустившись под землю Эндрик и Эландра (это мне только кажется, что имена какие то... кхм... такие то?) обнаружили в глубине пещеры тоннель ведущий в катакомбы. Соответственно в следующем уровне предстоит обследовать мрачные катакомбы с свисающими с потолков пауками. Сталактиты при приближении срываются со сводов летят вниз. В лучших традициях египетских пирамид, в катакомбах существуют различные механизмы призванные раздавить героя.

Дальнейшая цель – попасть в замок.

Особенность игры – здесь немного врагов. Они так же не блещут разнообразием типов, но важно, что они все к месту, и это в купе с музыкой и создает непередаваемую атмосферу. И что самое странное – не напрягает.

Сразу скажу – уровни длинные. Поэтому можно только порадоваться возможности сохранять игру.

Игра использует графический движок 1991 года – FAST Engine. Движок весьма приличный. Не возьмусь судить сейчас о принципах его работы (однозначно важные процедуры на ассемблере), но в то время пошла мода прорисовку поручать видеокарте, а не

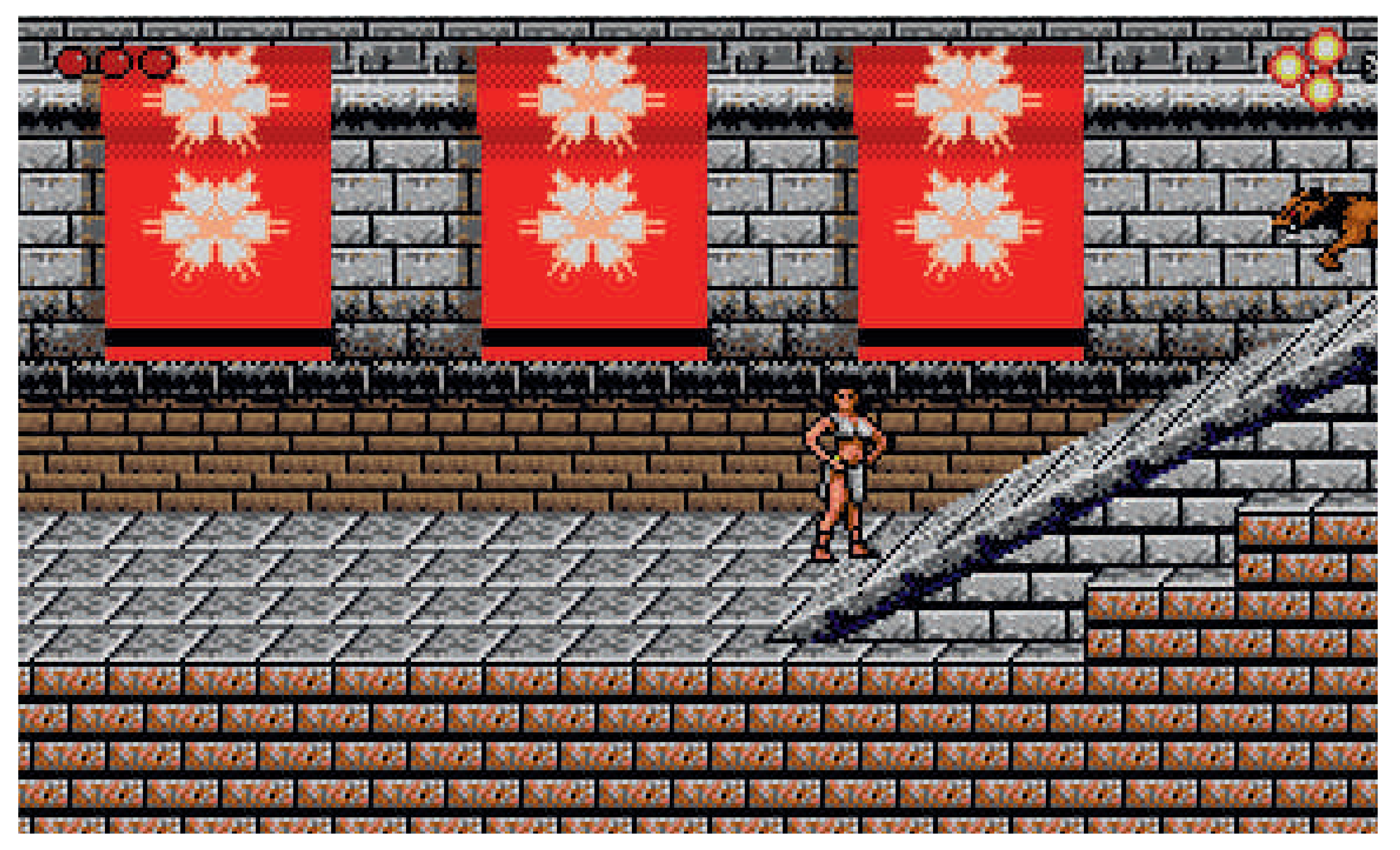
УПРАВЛЕНИЕ:
Управлять Эндриком и Эландрой в красивом, но очень опасном королевстве ты можешь с помощью курсорных клавиш.

Стрелка влево/стрелка вправо - перемещает героя.
Стрелка вверх - лезть по веревке или прицеливание для файрбола.
Стрелка вниз - присесть (совтесто с управлением влево/ вправо - идти нагнувшись), прицеливание файрболом вниз.
ALT - применить оружие. Эландра запустит связку файрболов, Эндрик взмахнет мечом.
CTRL - прыгнуть.
SPACE - смена персонажа.

Помимо клавиш управления предусмотрены сервисные клавиши.

F1 - подсказка.
F2 - сохранить игру.
F3 - востановить игру.
F5 - включить джойстик (!!!).
F8 - быстрое сохранение.
F9 - быстрая загрузка.
F10 - выход в... кхм... Дос, уважаемые.





ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

На экране в верхней части расположены кружки символизирующие уровень здоровья. В правой - количество файрболов. В начале их всего 10.

СЕКРЕТНОЕ МЕСТО

В игре присутствует секретное место. Его тяжело найти, но оно существует. Именно там находится мощный артефакт - "Гребень перемещения". Обладание им восполняет энергию персонажа, увеличивает силу удара и позволяет перемещаться на следующий уровень.
Найди сектеное место, найди артефакт!

YOU HAVE CLEARED THRENODY WOOD

Beat Par Time 6:00:	14:25	0
Found Secret Area:	No	0
Defeated Boss:	Yes	1000
Found 250 Crystals:	128	0
Opened 6 Statues:	3	0
Defeated 35 Enemies:	29	0
Full Health Remaining:	No	0

Total Score: 4050+

НАБОР ОЧКОВ

Очки увеличивают здоровье (максимум до 5).
Набор 10 000 очков повышает выносливость (следовательно выносливость Эландры можно повысить).

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

Для слабонервных существует специальный practice mode, но следует помнить что в нем отсутствует часть лесного уровня.

NORMAL MODE - как следует из названия - стандартный режим. Враги бьют не слишком сильно, с одного удара не убивают.

CHALLENGE MODE - режим для истинных самураев. Один удар мерзкого супостата сносит всю полоску энергии. Но авторам игры этого показалось мало. Ваш герой может быть отравлен!

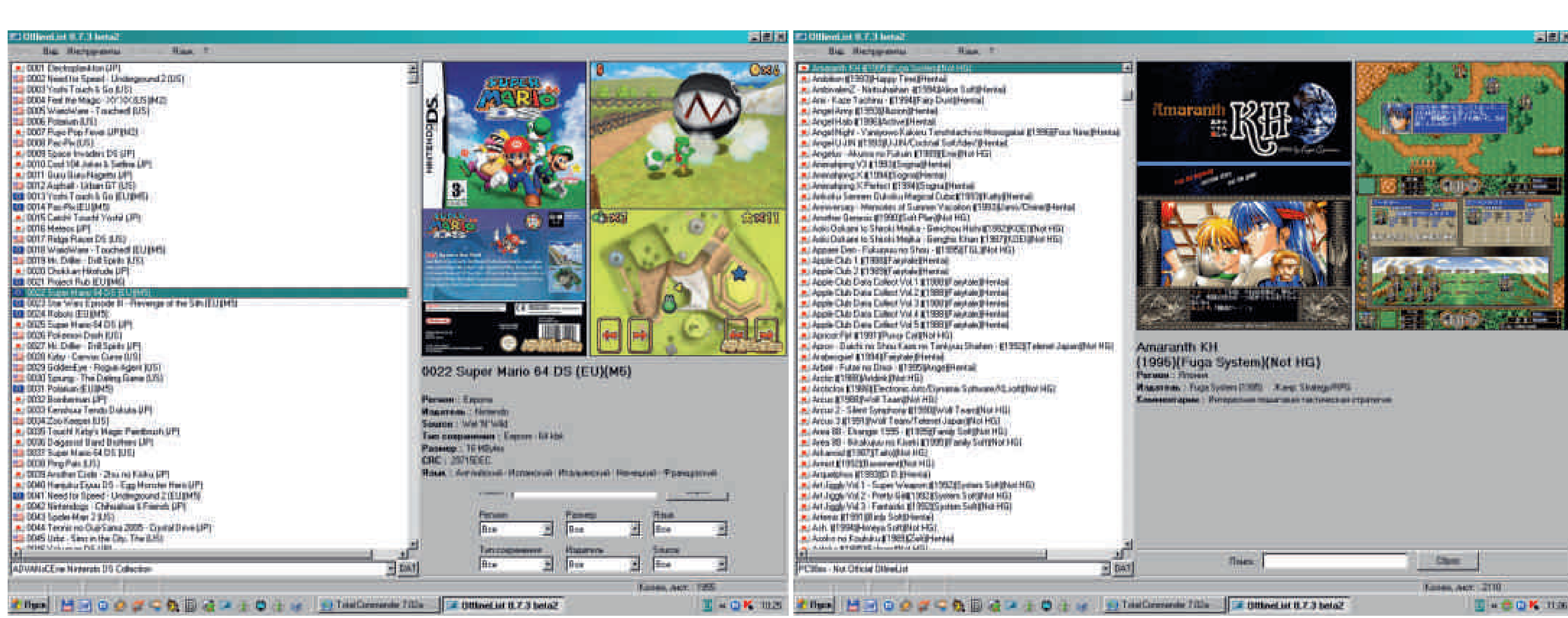
центральному процессору. Из за чего на более слабом компьютере (386) с хорошей видеокартой (Trident – только не смейтесь сейчас, действительно была одной из лучших карт, как сейчас помню строчку из прайса – SVGA 512Kb Trident 9000) игры работали быстрее, чем на сверхскоростном монстре 486dx с отвратительной видеокартой (Realtek (была у меня такая гадость 256 Кб-ная), OTI).

Впрочем и сейчас это верно – хорошая видеокарта для игр важнее мощности центрального процессора. Для примера, сравните Core2Duo Q6600 (4 ядра по 2400 Мгц)+GeForce 6150 (встроенная в матплату) и Athlon 64 3800 + GeForce 8800. Второй вариант игры будет тянуть лучше.

Создал (или создала) игру Keith Schuler, а выпустила ее Apogee. А нам остается только в очередной раз насладится приключениями героев в удивительном, тревожном, но от этого не менее притягательном мире.







OfflineList - узнать все

Многим из нас порой бывает необходима дополнительная информация по какой-либо игре, особенно часто хочется взглянуть на парочку скриншотов – заставку и кадр из самой игры непосредственно. Для этих целей вам великолепно подойдет программа OfflineList. С ее помощью вы сможете собрать информацию и скриншоты для:

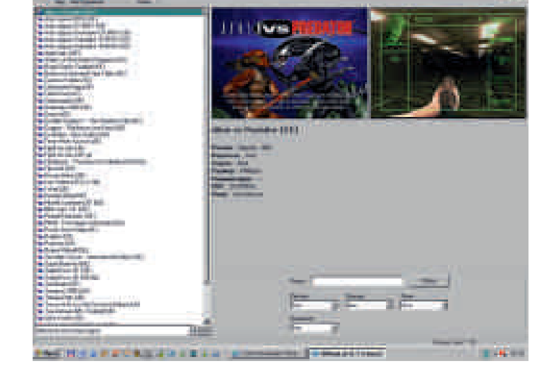
основных консолей на картриджах (Atari 5200, Atari Jaguar, NES, SNES, Sega Genesis, Sega 32x, Sega Master System, PC Engine/TurboGrafx 16, Nintendo 64, Virtual Boy и т.д.),

некоторых старых компьютеров (MSX, MSX2, Commodore 64, Commodore Amiga);

портативных приставках – Game Gear, GameBoy, GameBoy Color, Atari Lynx, Bandai WanderSwan, Bandai WanderSwan Color, NeoGeo Pocket, NeoGeo Pocket Color, GBA, NDS, PSP.

Число поддерживаемых систем постоянно растет, для большинства платформ можно скачать полный набор скриншотов (не завершена работа лишь по созданию базы скриншотов для старых ПК).

Теперь о том, как это все можно сделать. Первым делом необходимо скачать саму программу (offlinelist.free.fr). Программа постоянно обновляется, последняя версия датирована на 06.02.2008. Установите программу.



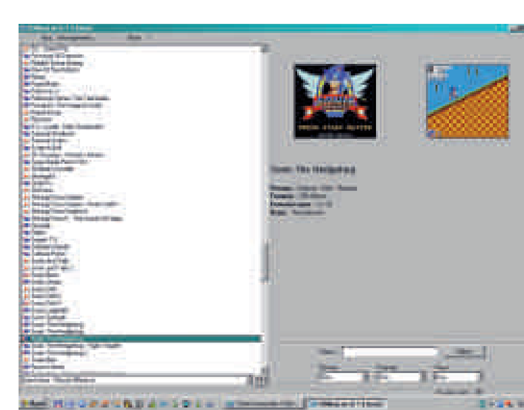
Теперь необходимо скачать так называемые «dat-файлы». Их можно взять из 3 источников:

1) с официального сайта самой программы;

2) с сайта, посвященного переносным консолям GBA, NDS, PSP (advanscene.com);

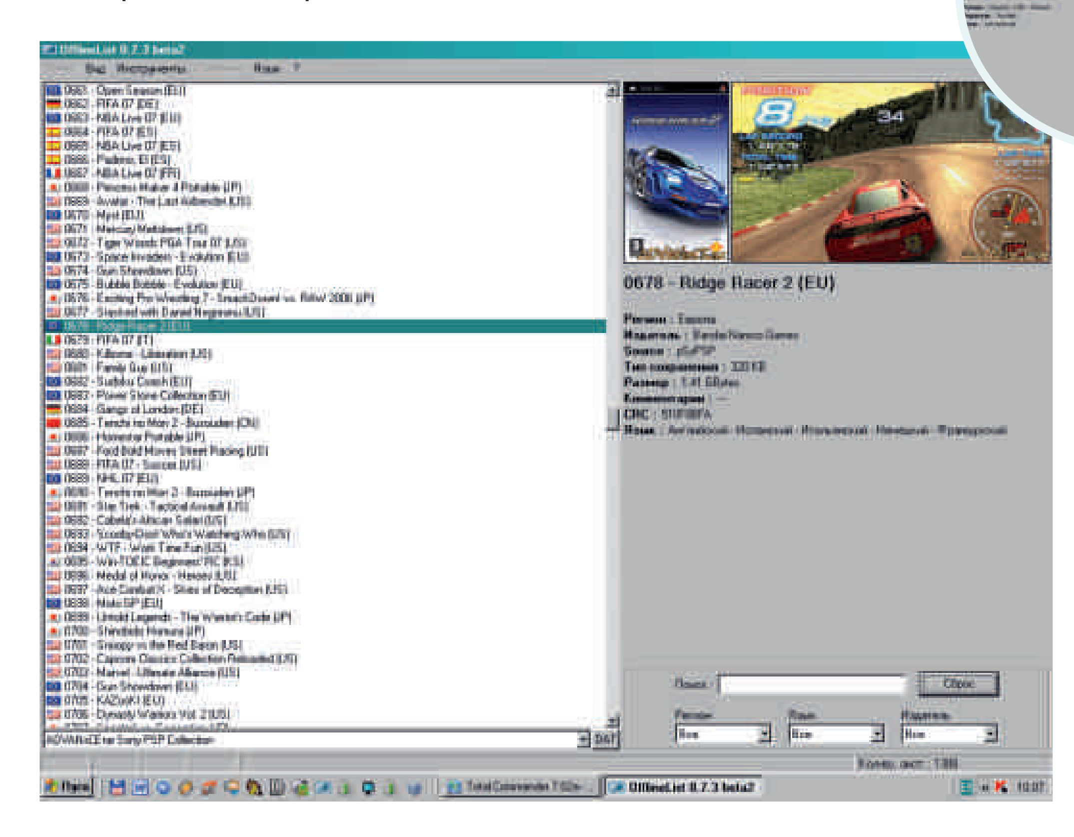
3) самый крупный источник (более 40 dat-файлов!) – проект «No-Intro» (nointro.free.fr). Здесь также можно скачать обложки к играм для ГБА и НДС.

Все скачанные -файлы необходимо скопировать в папку datas программы, распаковывать архивы при этом не нужно. Теперь запускаем саму программу OfflineList, устанавливаем русский язык в настройках, далее выбираем в меню пункт «Инструменты»-Обновление. В появившемся меню видны все скачанные нами dat-файлы. Выбираем нужную нам платформу, ставим на нее галочку. Далее ставим галочку на пункт «загрузить скриншоты» и нажимаем кнопку «Старт». Все скачанные скриншоты программа копирует в папку Imgs. Помимо этого в этом же меню можно проверить наличие обновлений для dat-файлов или скриншотов. Для этого выбираем нужную платформу и ставим галочку на пункт «загрузить dat-файлы» или «обновить скриншоты», соответственно; нажимаем кнопку «Старт». Естественно, что при этом вы должны быть подключены к сети Интернет.



Для портативных консолей (GameBoy, GameBoy Color, GBA, NDS, PSP) дополнительно указывается размер рома самой игры – очень полезная информация для тех, кто использует флэш-картриджи.

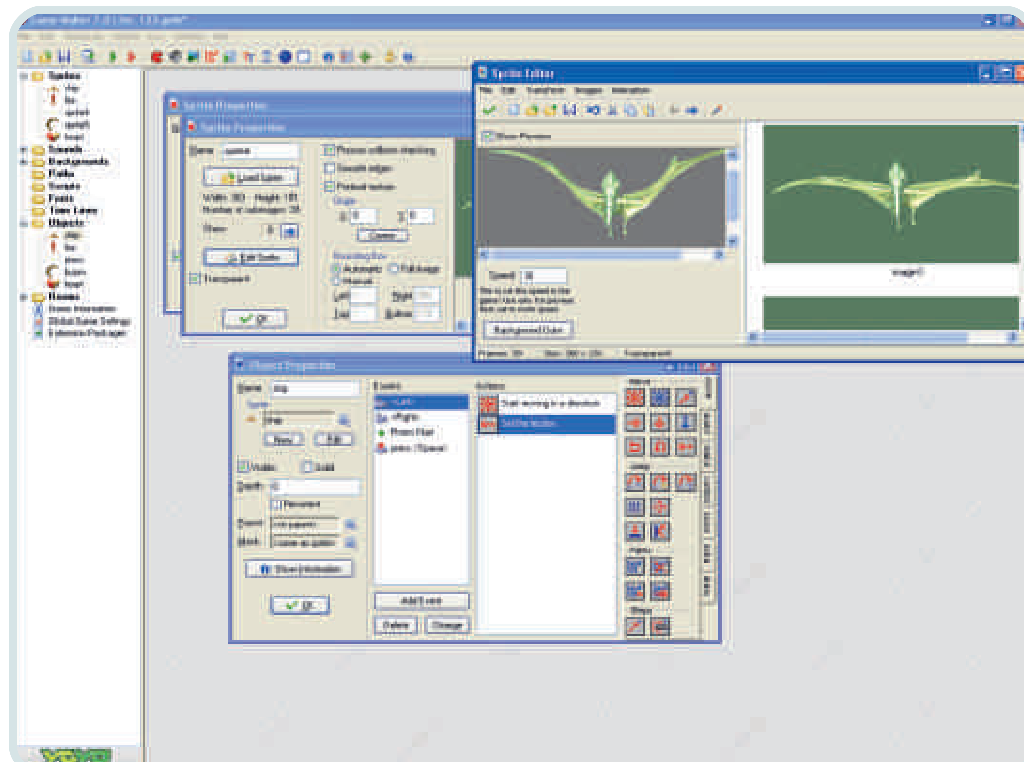
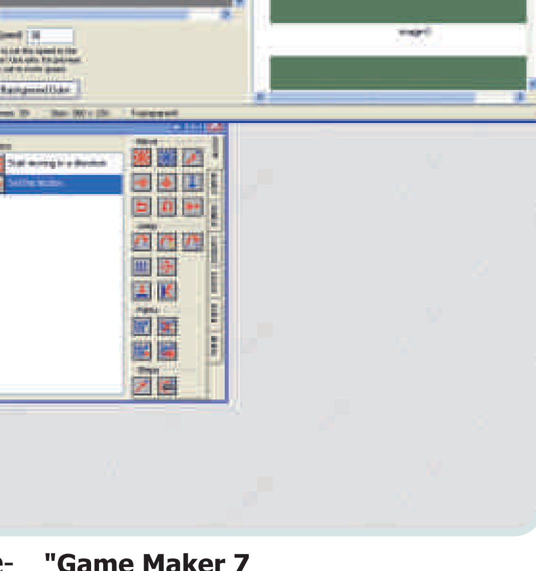
Программу OfflineList можно также использовать как менеджер ромов, но эту возможность мы рассматривать не будем, ибо для этой цели гораздо лучше подходит программа ClrMamePro.





GAME

Game Maker - ультимативный инструмент по созданию игр. Лучшего еще не создано.

"Game Maker 7

На сайте www.yoyogames.com можно найти продукт под названием Game Maker 7 созданный Марком Овермарсом. Это действительно мощнейший инструмент для создания игр и один из великолепных способов не изобретать велосипед в тысячный раз. Game Maker 7 в создании игр базируется на понятии объекта имеющего определенные свойства (возможность перемещаться, определять столкновение и прочее). Графическое воплощение объекта - это тоже всего лишь одно из свойств ,к тому же не обязательное.

Написание игр на Game Maker 7 осуществляется через удобные графические меню, где мы можем перетаскиванием иконок создавать логические конструкции.



"Killbot" (C) Simpleworks (GM)

В принципе это ничем не отличается от обычного программирования, кроме большей скорости и простоты, а так же гарантии отсутствия множества ошибок.

Писать в Game Maker 7 можно и на встроенном языке весьма схожем с Си.

Вы вероятно уже осведомлены, что для написания игр существует целый ряд специфических языков программирования (Dings, Blitz Basic, Dark Basic, AMOS), но Game Maker 7 ушел от них много дальше. В нем проделана просто титаническая работа способная превратить создание качественных игр в не менее увлекательную игру.

Благодаря графическим инструментам и продуманности неплохую игру на Game Maker 7 возможно создать за ... пару дней.

Это не те бездумные инструменты, которые позволяют лишь заменять графику - это игра создаваемая и контролируемая вами от начала и до завершения проекта.

Забыл добавить, что в отличие от дорогостоящих Dings (80 евро) и Blitz Basic (`$100) Game Maker 7 бесплатен. И лишь слегка расширенная версия (Game Maker Pro) может быть приобретена за $18. Почувствуйте разницу и оцените результат!

Simpleworks – команда (скажем так, но на самом деле главный герой и сердце этой компании – человек под ником… Killbot) использовавшая Game Maker 7 для своего хита в духе Contra и Robocop.

Да именно Simpleworks создали неповторимый Killbot возвращающий игрока во времена стрелялок на Megadrive.

Killbot рассказывает о похождениях последнего оставшегося в живых робота (после востания машин) пытающегося добраться до терминала, чтобы оживить другие машины (свою электронную рассу). К чему уж говорить, что противостоять ему будут многочисленные противники и шквальный вражеский огонь.

Killbot поражает своим техническим воплощением и скурпулезной, я бы даже сказал, одержимой внимательностью к деталям. Пули из пулемета робота сотнями летят во врагов и ударяясь в металические стены ссыпаются на пол оставаясь там. Каждый выстрел сопровождается дымкой из горячего воздуха. Прыжки заканчиваются плавным проседанием тела робота и облачками пыли.

Из врагов, при попадании в них пуль, отлетают куски мяса и крови.

Я знаю, от Simple Works, что в процессе разработки игра претерпела массу метаморфоз изменяя графику и многочисленные фичи (часть из которых исчезла безвозвратно).

В игровом плане игра очень разнообразна и насыщена действием. Причем - больше всего поражает баланс. Это именно мощнейший экшн с совершенно идеальными пропорциями ингридиентов.

Вам не дадут пройти игру на одном дыхании. Как и в остальных НАСТОЯЩИХ хитах - можно пройти уровень лишь поняв его особенности.

Попав на поверхность космического корабля устремляющегося в космос (тсс... я этого не говорил) я просто захлебнулся от волны врагов жалостливо посматривая на стремительно убывающую полоску жизни. Лишь на следующий день вполне уверено смог вынести их всех с экрана продуманно выбирая для стрельбы по определенным врагам тип оружия.

Ваше приключение, уважаемые роботы, начнется на свалке, куда был выброшен главный герой саги.

"И востали машины из пепла"... Так кажется было.

Пробежавшись слегка по уровню и поливая агрессоров свинцовым дождем из пулемета вы столкнетесь с первым псевдобоссом. Уничтожить его не сложно, но толи еще будет.

Преодолев первый уровень вы доберетесь до секретной базы и начнете спуск на лифте, где главное продержаться от натиска врагов, пока лифт не доедет до пункта назначения.

А впереди будут поджидать



многочисленные и разнообразные БОССЫ (чего только стоит мамонт с радиоуправляемыми ракетами), полет на самолете, современный город и даже прогулка по северному полюсу.

Заскучать Killbot точно не даст. И совершенно точно после финала вы захотите добавки - благо сюжет к этому распологает.

ЧТо же касается графики.

Она реально хороша, полностью передавая колорит хитов времен SEGA Megadrive, но насыщая все это превосходными специями современных эффектов.

Музыка аналогично, полностью сливается с игровым процессом заставляя игрока вжиться в роль целеустремленного робота. Композиции трекерного происхождения и многие ценители прийдут от них в восторг.

Разумеется, что проведя несколько не забываемых дней в обществе с Killbot я не мог не связаться с разработчиками этого хита, чтобы узнать о тонкостях разработки игры и грядущих планах. К тому же это не единственное творение Simple Works - ждут своих игроков Mootooman: the beginning (платформер стилизованный под 8-битные хиты) и Underground Rush (похожий на Boulder Dash).

Simpleworks делает хорошие игры. Simpleworks делает БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ - и это замечательно!

Я не надолго вас покидаю и представляю вам Simpleworks!



SIMPLEWORKS: ПРОСТАЯ РАБОТА.

Давным-давно, в начале 90-х, когда миром правили 16 бит, а в нашей стране широкими шагами шла 8-битная революция, с каждым днём завоёвывая сердца тысяч детей, я впервые начал задумываться над тем, во что сегодня вляпался по самые уши. Речь идет, конечно же, о геймдеве. Тогда, будучи учеником простой поселковой школы, я понятия не имел как это всё работает. Мало того, я в глаза не видел ничего более технологичного, чем моя китайская Денди, а то, что существует такое понятие как программирование, я понимал примерно на уровне южноамериканского аборигена. Но голова переполнялась идеями. Каждый новый фильм, каждый просмотр нового мультфильма сопровождались детальной разрисовкой в тетрадях одноименных им игр. В течение года собралась целая библиотека «игровых» тетрадок, каждая из которых содержала кусочек общей идеи – сделать это все самому.



"Killbot 2" (C) Simpleworks (GM)

В 1995 году случилось важное для меня событие – я в первый раз попал в компьютерный класс. Советские «Корветы» и суперкомпьютеры (в сравнение с Корветами конечно же) производства одного из оборонных заводов с гордым и предсказуемым названием «Электроника» - вот и все, что досталось мне в распоряжение.

Оставаясь после уроков на факультативах, я познавал азы программирования сиих металлических монстров на Бейсике – единственном языке, доступном на тот момент.

Через полгода я нарисовал свою первую заставку, а чуть позднее и первую игру…

Сегодня, в бешеном ритме жизни, работа web-программистом и учеба по специальности «Защита информации» времени на игры практически не оставляют. Но те старые мечты о собственных играх долгими зимними вечерами не дают покоя моей голове. Именно эти мучительные раздумья и заставили меня создать проект Simpleworks, о котором я и попытаюсь рассказать.

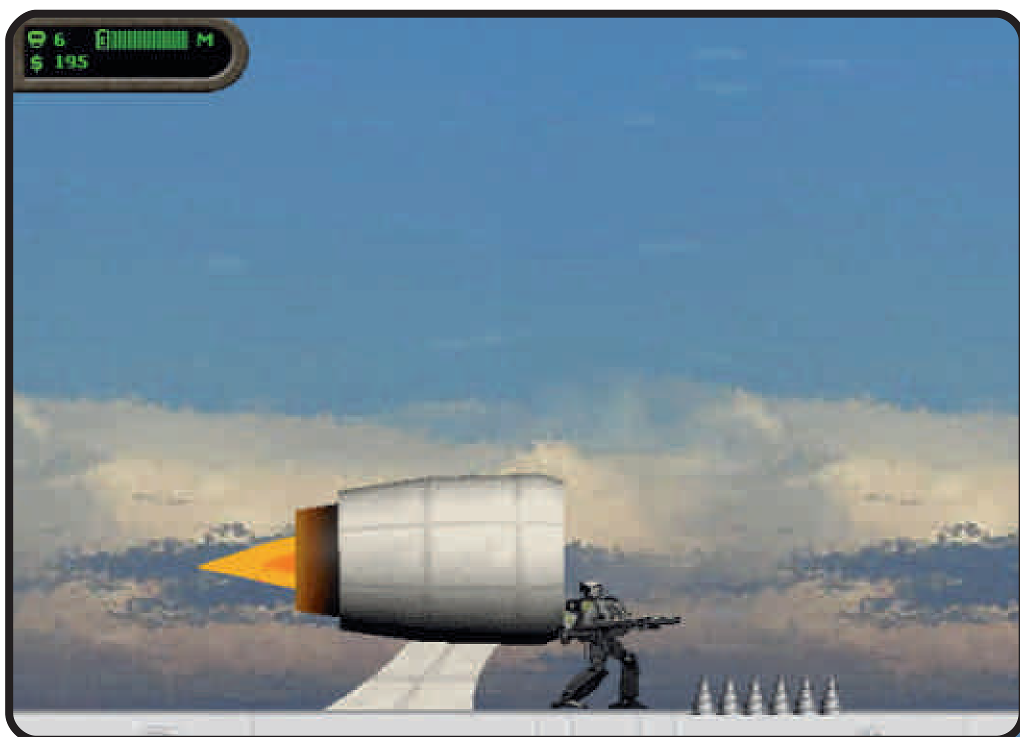
До того, как прийти к этому проекту у меня уже были попытки влезть в геймдев с амбициозными планами по созданию клонов всего и вся, но эти планы были скорейшим образом ацетилированы, ибо здравый смысл все же взял верх над амбициями. После неудач-

Killbot. Битва с инопланетными слизнями в самом разгаре.

На этой свалке роботов все и начнется.



Падающие сосульки - классика жанра!



Битва на поверхности летящего самолета - занятие не из легких. Того и гляди порывы ветра утащат в голубую пропасть.

ных попыток сделать "Resident evil"-подобную игру, а так же после провального запуска Mootoo software (mootoosoft.com) я понял, что ни моих знаний, ни времени мне попросту не хватает для реализации всего задуманного. И я решил пойти по другому пути. А



Этот БОСС еще не так страшен. Посмотрю на вас, когда на встречу выскочит кибернетический мамонт!





почему бы ни попробовать реализовать то, что хотел сделать тогда в середине девяностых? Почему бы ни делать игры, похожие на те, которые вдохновляли меня в детстве? Так и появилась идея создания Simpleworks.

Основная идея проекта (которая отражена в самом названии) – простота реализации. Максимальное использование middleware – этот принцип стал основой всего проекта.

Только так можно было избежать нудного многомесячного программирования, а заняться действительно творческой работой. Удачно ли это или нет – решать, конечно же, пользователям, но главное появилась вполне реализуемая возможность делать любимые приставочные игры без лишних затрат времени и сил.

Первой игрой, созданной в рамках Simpleworks, была игра Underground Rush.

Вкратце этот проект можно описать так – клон Boulder Dash-a.

При создании этой игры мы (я, моделлер и тестеры) попытались сделать её, по меньшей мере, не хуже оригинала. Получилось или нет – судить не могу, потому как в процессе создания наигрался в неё вдоволь.

В общих чертах создание Underground Rush было почти хрестоматийным. Никаких изысков в скриптовании и программировании, стандартные графические реализации, хорошая работа моделлера.

В игре реализована система модов. Любой желающий может построить свои уровни, поиграть в них, дать поиграть друзьям, а так же скомпоновать из набора своих уровней целую игровую кампанию.



Играя в старые добрые игры на эмуляторе Нинтендо, я каждый раз вспоминал о тех теплых временах, когда Супер Марио казался абсолютно совершенной игрой, а о существовании стратегий или РПГ мы даже не догадывались. Помечтав немного о старых калошах, я решил в ближайшие выходные попробовать повторить подвиг разработчиков 80х. Результатом попытки стала игра Mootooman: the beginning.

В этой игре вся графика, все звуки и всё музыкальное сопровождение максимально приближены к восьмибитным стандартам. Даже разрешение экрана в полноэкранном режиме устанавливается в родные глазу 320x240.

Для этого в пакет «Full» игры включены «Редактор уровней» и «Компилятор кампаний».

Технологически игра конечно далека от совершенства, однако для первых шагов по middleware геймдеву достаточно. Сама игра собрана в пакете GameMaker 6, редактор уровней сделан там же, на основе обрезанной демо-версии игры. Компилятор кампаний написан на Дельфи. При создании игры в GameMaker примерно половина всей логики написана на скриптах, в остальном использовались встроенные возможности пакета.



Столь низкие в плане графического оформления параметры будущей игры позволили достаточно быстро, без особых усилий нарисовать игру и вдоволь в неё наиграться.

Никаких особых программных ухищрений использовано не было. Искусственный интеллект ограничивался чем-то подобным этому:

```
If (rand(10)==5)
{
Create_enemyBullet(this.x,this.y,this.direction);}
```

В целом игра понравилась как тестерам, так и многим конечным пользователям.

Один из самых амбициозных проектов в рамках Simpleworks – конечно же Killbot.

Спонтанная идея сделать динамичный 2д-экшен переросла в достаточно крупный долгострой, который заставил нас по-новому взглянуть на геймейкинг.

Первые версии игры были ужасными. Но с каждым новым билдом Киллбот обретал новые черты – динамику, освещение, музыку.



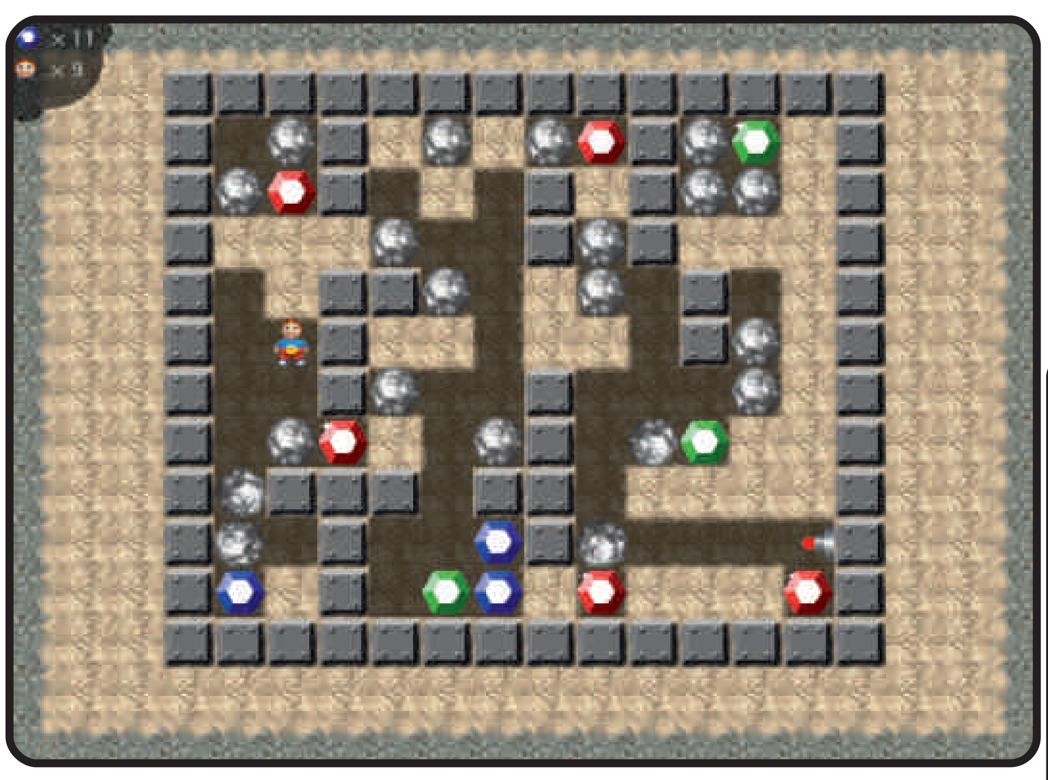
Fatal Core от Simpleworks - уникальный арканоид. Жаль короткий. Можете мне конечно не верить, но где вы еще увидете арканоид с движущимся полем?

С каждым разом у нас возникали все новые идеи, часть из которых нещадно уничтожались с билдами последующими. Так, например в одном из первых вариантов у Киллбота был фонарь. Однако когда игра разрослась, стало



ясно, что фонарь уже не актуален, да и к тому же неслабо нагружает систему. Отказались мы и от гранат и от файергана, которые попросту оказались неэффективными. Много полезных и интересных ве-

Underground Rush - классический Болдердаш, но со своими увлекательными головоломками.



щей было так же добавлено.

Из интересных реализаций стоит отметить , пожалуй, динамику движения тела относительно ног после приземления на поверхность. Мягкое проседание туловища, а затем такой же мягкий возврат его на прежнее место реализовывалось довольно просто.

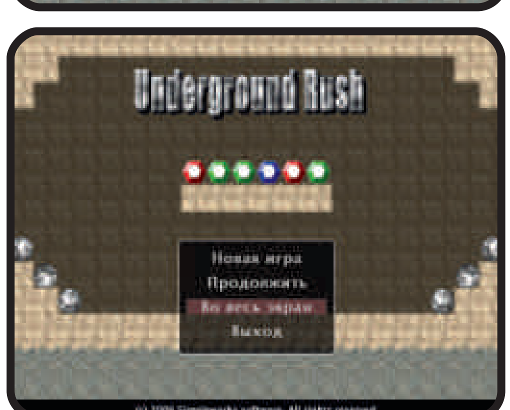
Тело постоянно находилось в синусоидальном движении,

Y=(Y*sin(P))*K //Запись приблизительная

Переменная P изменялась с каждым тактом игры на определенную величину, пока не проходила полный круговой цикл, пропорционально равный двум Пи.

Коэффициент K в положении покоя был равен нулю, вследствие чего изменений не происходило.



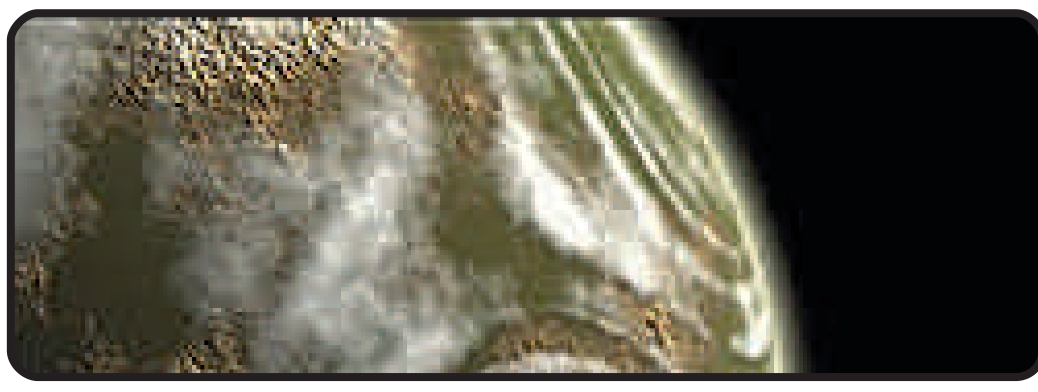




Как только обнаруживался контакт с землей после прыжка, переменная K изменялась:

KillbotBody.K=3;

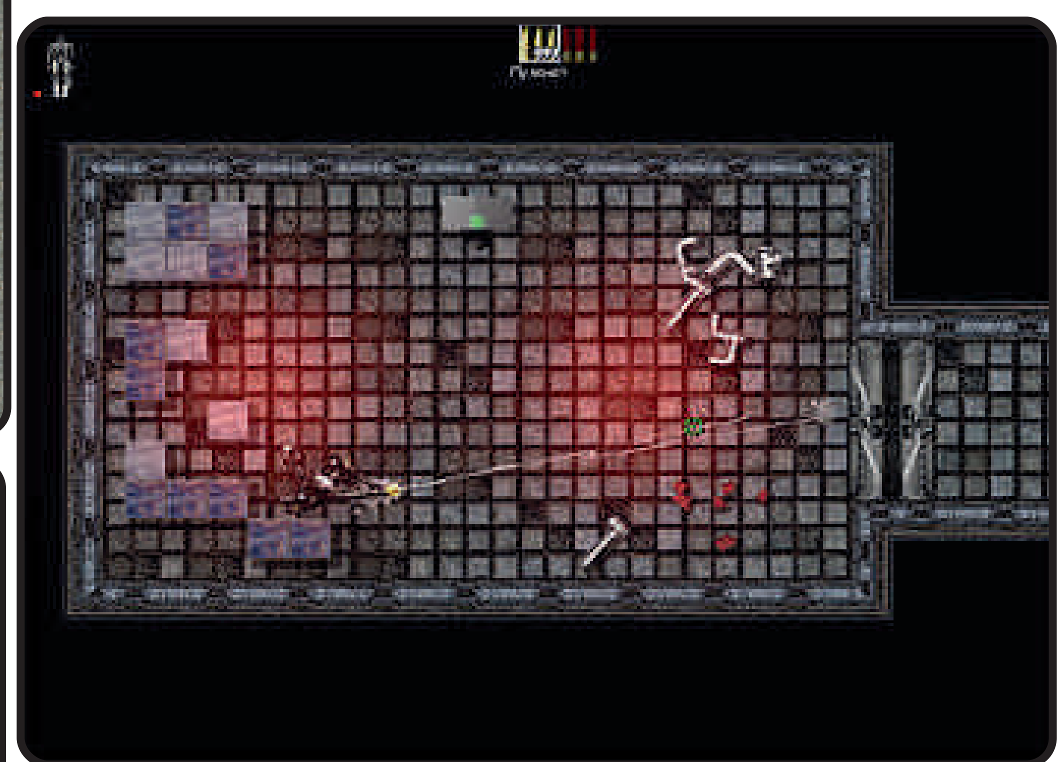
Тело начинало двигаться синусоидально с максимальной амплиту-



дой. А в это время переменная K с каждым тактом уменьшалась на некоторую величину:

```
If (KillbotBody.K>0){
 KillbotBody.K--;}
```

Таким образом, реализовывалось мягкое затухание колебаний



Killbot 2 - вершина эволюции Килботов. И на это все способен Game Maker.

тела.

Возможно, с физической точки зрения, такой подход не совсем оптимален, но он работал, и нам этого было вполне достаточно.

Большая часть графики, звуки и вся музыка были выдернуты из различных игр и сайтов со спрайтами и треккерной музыкой. Отсутствие собственного пиксел - артиста заставило нас пойти на это. Но и игра планировалась бесплатной, так что этот недочет можно было смело списать.

Киллбот одно из любимейших наших творений. В игру мы вложили огромное количество старания и любви к старым добрым 2Д – платформерам с любимых всеми приставок.

Позже была выпущена игра Killbot 2 демонстрирующая физику, освещение и многие другие вещи. Полная версия этой игры уже сейчас доступны на нашем сайте http://simpleworks.org.ru

Вторая часть похождений отважного робота в корне отличается от первой. Во-первых, теперь игра строится в стиле top-down (вид сверху).

Во-вторых, в игру введены:

- Элементы РПГ (поиск ключей, разгадка загадок, переговоры с NPC)
- 5 видов основного вооружения + пакеты С4
- Элементарная физика.
- Улучшенный ИИ.
- Интересные эффекты и система затенения невидимых глазу героя участков уровня.
- И многое другое.

Вторая часть Киллбота в 10 раз интереснее, в 10 раз динамичнее и



в 10 раз технологичнее своей предшественницы.

Как и всегда, игра придерживается главного правила – она абсолютно бесплатна, как и все игры от Simpleworks.

А на подходе Killbot Redraw!

Все наши игры вы можете скачать с сайта http://simpleworks.org.ru







Создатели: Бондаренко Александр
Сайт игры Metal & Fire: http://mf-game.narod.ru.
Язык программирования: Delphi 7

ФАБУЛА

Игра Metal & Fire – завораживающие вспышками взрывов танковые баталии с видом сверху. Прохождение организованно в виде отдельных миссий, объединенных сюжетом. Миссии разнообразны и каждый раз обманывают ожидания в лучшем смысле. Игрок врывается на танке (иногда военном джипе «хаммере» или «уазике») на оккупированную территорию и вместе с союзниками истребляет врага разнообразными видами оружия. Останки уничтоженных врагов и союзников можно собирать для получения награды. На поле боя встречаются склады. Заезжая на них, в любой момент можно купить улучшения, новые виды вооружения, а также броню (читай, «полечиться»), патроны, снаряды, ракеты, мины. Динамика игры впечатляет - всё бахает и стреляет, враги атакуют, пули сеят смерть. Из основных спецэффектов особого внимания заслуживают взрывы. Игроку мешают и помогают многие объекты игрового мира: оборонительные сооружения, минные поля, лесная местность, водные преграды. Иногда путь закрыт непроходимым лесом, но в вашем распоряжении танк, а не велосипед – валите вековые сосны – пробивайте дорогу к победе.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Играть в игру можно в двух режимах - "кампания" и "битва". Новые карты для режима "битва" легко загружаются из Интернета. В отличие от режима "битва", в режиме "кампания" все миссии объединены сюжетной линией, кроме того, всё, что вы заработали в одной миссии переходит в следующую.

Цели и задачи, которые ставит перед игроком каждая миссия разнообразны - уничтожить всех противников, захватить конкретную позицию и т.д. Для достижения этих целей вам необходимо постоянно пополнять боезапас, а также улучшать свой танк или джип. Также во время боя вашему танку враги постоянно наносят урон и его необходимо ремонтировать. Чтобы сделать это, просто коснитесь любой частью танка до специального склада, который есть почти на каждой карте.

Когда вы заедите на склад, откроется окно, в котором будет представлен список товаров. Наведите курсор на любой товар, и в правой части окна вы увидите его описание. Кликните на товаре левой кнопкой мыши, чтобы купить его. Если товар у вас уже есть, и вы хотите продать его, кликните на нем правой кнопкой. Учтите, что товар продается за половину его стоимости.





Чтобы покупать что-либо, вам нужны деньги. Деньги можно зарабатывать, собирая останки сгоревшей техники. Над каждой уничтоженной единицей техники можно увидеть цифру - столько денег вы получите, если коснётесь до неё любой частью вашего танка.

Кстати, чтобы вы могли быстро найти взглядом свой танк на поле боя, он обозначается светлым постоянно двигающимся треугольником.

Во время боя вы можете быстро получать информацию о состоянии вашего танка, о его местонахождении на поле боя, о том где находятся союзники и враги, о том, сколько у вас денег. Для этого достаточно бросить взгляд на панель внизу экрана. Цифра в самой левой части панели указывает, сколько у вашего танка брони, чем больше, тем лучше для вас. Как только это цифра станет равна нулю - вы проиграете. Цифра чуть правее - ваши деньги.

В центре панели содержится информация о вашем боезапасе. Иконка, обозначенная синим, указывает на то, что этот боезапас у вас есть. Цифра на этой иконке обозначает количество данного боезапаса. Если иконка обозначена желтым, значит этот боезапас вы сейчас используйте и его количество можно увидеть над иконкой в отдельной рамке. И, наконец, боезапасов, иконки которых обозначены серым, у вас нет.

Боезапасы разбиты на 4 группы: снаряды, ракеты, пули, мины. Ваш танк может одновременно стрелять боезапасами из каждой группы. Например, очень эффективно выстрелить снарядом, а пока идет процесс перезарядки - непрерывно стрелять из пулемета. Или можно ставить мины и одновременно отстреливаться.

Чтобы переключиться на какой-то конкретный боезапас, можно воспользоваться соответствующей ему клавишей на клавиатуре (о настройке клавиш управления читайте ниже). Или можно нажать специальную клавишу (по умолчанию Ctrl) и кликнуть мышкой на иконке нужного снаряда.



Описание того, какой боезапас для чего нужен, можно прочитать, заехав на склад (как это делается, говорилось выше).

На мини-карте в правой части панели можно увидеть всё, что происходит вокруг вас. Зеленым обозначаются союзники, которые вам подчиняются, бирюзовым - союзники, действующие сами по себе, красным - враги, желтым - сгоревшая техника, белым - ваш танк. Если точка союзника на мини-карте мигает, значит противник не видит его на своей мини-карте. Вы тоже можете не видеть на своей

мини-карте некоторых противников. Можно также оценить местонахождение других объектов: желтые мелкие точки - самолеты, фиолетовые точки - обнаруженные мины врага или поставленные вами, белые точки - выпущенные вами ракеты (глядя на эту точку можно определить момент времени, в который лучше взорвать вручную, например, ядерную ракету).

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Настройка некоторых функций игры может понадобиться в том случае, если вас не удовлетворяют настройки по умолчанию. Окно настроек открывается сразу после запуска игры. также его можно открыть из главного меню игры, нажав на кнопку "Настройка".

В окне настроек можно установить громкость фоновой музыки и громкость звуков, разрешение экрана (чем выше разрешение, тем лучше качество графики). Нажав на кнопку "настроить клавиши управления" можно назначить на какое-то действие в игре более удобную для вас клавишу. Если вы хотите вернуть всё, как было по умолчанию, нажмите на соответствующую кнопку.

Возможно, к игре будут выпускаться различные модификации. Чтобы выбрать нужную модификацию, нажмите на соответствующую кнопку. После выбора модификации желательно перезапустить игру.

Более опытные пользователи могут провести настройку в файле Data\Options.ini. Здесь можно настроить, например, режим создания скриншотов, изменив значение параметра MovieMode на 1, после чего при нажатии соответствующей клавиши в игре будет создаваться не один скриншот, а раскадровка сцены (как в режиме "мультисъемка" на фотоаппарате). Присвоив параметру Markers значение 0, можно убрать все метки в игре (имена союзников, разные подписи объектов), ориентироваться в игре станет сложнее, но зато процесс будет реалистичнее. Есть ещё некоторые интересные параметры, но это уже для "извращенцев".

Если интересно, можно поэкспериментировать с другими текстовыми файлами из игры. например, в файле Data\Messages.say можно добавить или отредактировать фразы, которые говорят союзники. В файле Data\Texts.mft содержатся и легко изменяются описания товаров, которые продаются на складе.



Весьма может быть интересен файл Data\Strings.lng где можно полностью перевести игру на родной язык (например, "падонкаффский").

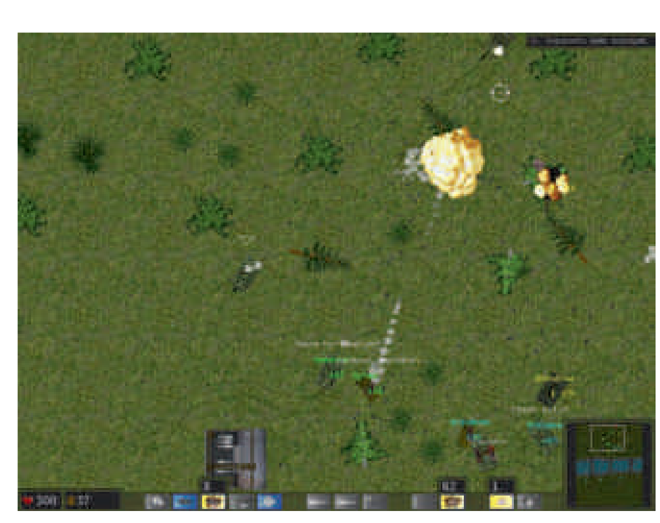
При помощи дополнительных инструментов, которые загружаются с сайта игры, можно поменять графическое и звуковое оформления игры, изменить цены на товары на складе, названия этих товаров. Само собой, можно создавать собственные карты и даже собственные кампании.

КАК СОЗДАВАЛАСЬ METAL & FIRE

Создавать игру я начал весной 2005 года, на тот момент мне было 17 лет, опыта в разработке игр не было, да и опыт в программировании можно считать весьма небольшим - год или два. Игру создавал два с половиной года в среде Delphi 7. Вообще, на данный момент pascal, это единственный язык программирования, в котором мне нравится всё.

Первая версия игры вышла через 3 месяца после начала разработки, полюбоваться на этот «шедевр» можно тут: http://boalse.narod.ru/mf.htm. Хоть игра и выглядела с точки зрения графики ужасно, и миссий там было очень мало, но уже тогда она заставляла отдельных человеков прижиматься к монитору на 4 часа, даже меня. Именно тогда появились люди, которые требовали продолжения, давали понять, что игра нужна, это вынудило меня работать дальше. Короче говоря, первая версия стала для меня бомбой, которая забрала два последующих года творческой жизни. В тоже время, благодаря первой версии, в интернете появилось много знакомых и друзей, с которыми контактируем до сих пор. На меня сам вышел композитор – Огурченок Михаил (Fhydjeck@yandex.ru), предложил бесплатно написать несколько фоновых композиций, теперь у игры есть отличная музыка. Считаю, что с композитором проекту просто крупно повезло.

Предлагали свои услуги также некоторые «художники», но довел



дело до конца только один из них (некий WEDens), нарисовав падающий парашют, всё остальное приходилось рисовать самому, либо заимствовать из великого и могучего интернета. Звуки же были грубым образом взяты из других игр.

Но это всё «мелочи», главный цирк был с балансом и, собственно, с концептом. Дело в том, что на момент написания игры я не знал, что такое баланс и концепт, точнее не умел с ними работать. Нужно сначала чётко определиться в том, чего ты хочешь, поставить цель, а потом уже целенаправленно долбить по этой цели из всех орудий, не распыляя силы. Моя цель была расплывчатой поэтому, силы распылялись, приходилось долго крутиться вокруг какого-нибудь одного места, чтобы настроить всё так, как нужно, постоянно возвращаться и переделывать то, что уже сделано, потому что мне уже не хотелось так, хотелось иначе. В общем тихий ужас. Однако, моя интуиция меня не подвела, баланс буквально был ею выстрадан, кого-то этот баланс сейчас впечатляет. Ну что же, на то он и первый опыт, его нужно выстрадать.

Вторая версия игры планировалась как Shareware, это мне советовали многие. Реализация данного вида лицензии заставила меня посмотреть в сторону криптографии, чего раньше я не делал. Идея защиты была весьма неплохой и заключалась в следующем.

Регистрационный ключ содержит постоянную и переменную части. Переменная часть служит для его



идентификации, т.е. чтобы я всегда мог определить, какому пользователю принадлежит тот или иной ключ. Постоянной частью зашифрованы все не демонстрационные карты, таким образом нельзя было в них поиграть, если не знаешь постоянной части регистрационного ключа. Идея была неплохой, однако реализация не обладала большой криптостойкостью, то есть возможно было достаточно резво подобрать постоянный ключ. Хотя, если не хранить хэш карты в самой карте, то ключ подобрать становится уже теоретически невозможно, ведь хакер не знает, что должно получится после расшифровки. Самый простой способ взломать такую защиту – найти человека, который купил ключ, например через форум игры и грамотно «развести» его, заполучив ключ, хакеры это делать умеют, дураки всегда найдутся.

Однако всю эту гиперзащиту пришлось убрать и сделать игру бесплатной. Я понимал, что продавать через интернет подобные игры в России неимоверно трудно, но всё же были сомнения. Эти сомнения окончательно развеял продюсер компании Алавар, на которого я вышел через официальный сайт компании. Игру было решено делать бесплатной, потому как много я на ней не заработаю, а запустить в массы хотелось. Алавар предлагают сделать англоязычную версию и продавать за рубежом, но заниматься переводами и в корне переделывать графику мне не интересно. Кто-то скажет, мол, а издатели зачем? Отдаёшь игру им, они всё сами делают. Дело в том, что у издателей тоже есть требования и под многие из этих требований (в частности графика) игра не подходит. Повторюсь, переделыванием заниматься нет никакого желания, тем более я не уверен, что работа эта будет полностью оплачена. Стоят ли эти деньги таких трудов? Стоит ли тратить на это время, когда у меня есть другая работа, на которой можно заработать гораздо больше, причем сейчас, а не в перспективе? Так пусть лучше люди наслаждаются бесплатной игрой, а я буду получать удовольствие от полученных благодарностей. (Прим. ред. Побольше бы таких правильных людей!)

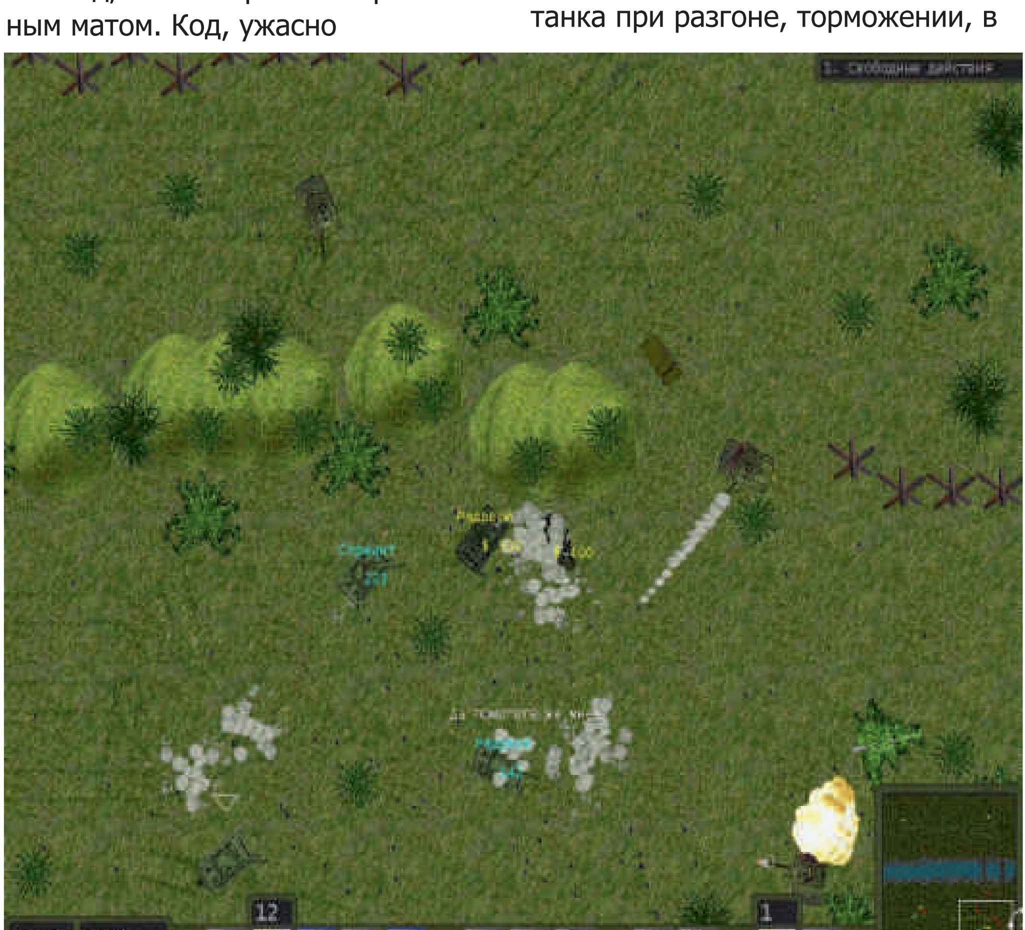
Таким образом, если вы хотите сделать Shareware игру в первый раз, то по моему скромному мнению нужно с самого начала плотно работать с издателем. Шлете ему концептдокумент и какие-нибудь заготовки. Если идея издателю нравится он выдвигает свои



требования, вы делаете работу в соответствии с этими требованиями и постоянно отчитываетесь перед издателем. Если вы матёрый шароварщик, стратегия, конечно, может быть другой. Следует также понимать, что издатель не будет тратить силы на кого попало, поэтому в активе желательно иметь какое-то количество игр или наработок, подтверждающие то, что вы сможете довести проект до конца. Но лично я больше не горю желанием делать платные игры, мне и бесплатные делать ужасно нравится в перерывах между учебой и зарабатыванием денег.

СЕКРЕТЫ КОДА ИГРЫ

Код игры – это нечто. Если бы мне какой-нибудь кодер показал такой код, я бы покрыл его трёхэтажным матом. Код, ужасно



структурирован, это его основной недостаток. Тем не менее, этот код работает так, как я этого хотел, не глючит (по крайней мере в общем случае). Иными словами, код поставленную задачу выполняет полностью, а как он её выполняет, это другой вопрос.

Раз уж зашла речь о потрохах игры, расскажу о некоторых технических моментах. Поиск пути для ботов выполняет волновой алгоритм. О том, что это такое и как это реализовывать, полно материала в интернете. Этот алгоритм из других альтернатив я выбрал за его простоту и высокую точность нахождения самого короткого пути.

Для графического движка был выбран DelphiX опять же за его простоту и понятность. Этот движок не даёт большого FPS (количество кадров в секунду), в Metal & Fire FPS не превышает 33 кадра в секунду. Поворот картинок (например пушка танка должна вертеться) вообще очень медленный. Для реализации шустрого поворота спрайта (картинки) при запуске игры выполняется кэширование, где для каждого спрайта, который может поворачиваться, создаётся 256 поверхностей (картинок) и на каждой из этих поверхностей прорисовывается данный спрайт под каждым углом от 0 до 255 (в DelphiX полный круг описывается именно таким диапазоном, а не привычным от 0 до 360). Во время игры просто рисуется нужная поверхность, на которой изображен нужный объект под нужным углом.

Сложной физики в игре нету, всё на элементарном уровне: полёт пули, положение танка, пушки, равноускоренное движение танка при разгоне, торможении, в общем, ничего необычного. Коллизии с танками организованы в виде двойной проверки. Первая проверка быстрая, но не точная, здесь проверяется коллизия с окружностью, в которую полностью входит танк. Первая проверка нужна для того, чтобы пореже вызывалась вторая проверка, которая более медленная, зато точная, выполняется только если успешна первая проверка. На втором этапе проверяется коллизия с прямоугольником, который описывает танк, этот прямоугольник повернут под тем же углом, что и танк.

МЕТАЛИЧЕСКИЙ FALLOUT

Сюжетную линию мне подсказал один «добрый» человек, к сожалению не осталось переписки с ним, помню лишь, что он называл себя Юрик. Этот человек абсолютно серьёзно рассказал мне сюжет знаменитой игры Fallout. В эту игру я никогда не играл, поэтому решил, что паренёк мега-гений, всё сам придумал. Я быстренько принял его идею на вооружение, естественно почти всё переделал, но в целом линия осталась. Когда была сделана первая кампания, я скормил её тестерам, вот они-то и раскрыли мне глаза. Поздно уже было в корне переделывать сюжет, поэтому стал двигаться по той же линии. Казалось бы, и ежу понятно, прежде чем делать что-то оригинальное, убедись, не сделал ли это кто-то другой, однако не убедился. Для этого есть куча форумов, на которых живет куча знающих людей. Не нужно сильно бояться, что украдут идею, сама идея ничего не значит, ценность представляет лишь реализация. Я слышал много отличных идей, которые так никто и не реализовал, так какой в них тогда смысл? Например сейчас мы с коллегой принялись за разработку «смешной» игры, основная идея которой бурно обсуждалась на разных форумах разными «игроделами», но на сегодняшний момент мы не видели ни одной её реализации, поэтому смело крадём её и затачиваем под себя.

БУДУЩИЕ ИГРЫ

Вот так я плавно перешел к планам на будущее. В августе 2007 года уезжаю на три года из родного города Саянска Иркутской области за много километров, в город Томск, перевожусь на очное отделение университета (ТУСУР), до этого 3 года учился дистанционно и работал в одной компании так называемым 1С-программистом.

Проект Metal & Fire завершен.

Я сделал то, что хотел, теперь планирую лишь иногда выпускать новые карты и править ошибки. Новую игру, о которой я упомянул выше, будем делать в свободное время с замахом на CD версию. CD-версия это так, в перспективе, а пока мы выгоды от этого никакой не планируем, интересно просто. Ошибки прошлого учтены и проработаны: уже есть концепдокумент. Ищем 3d моделеров и художников, которые как и мы сильно не озабочены деньгами, а лишь желают получить удовольствие от процесса.



Infinity Software

(C) InGame Engine

Первую программу я написал в 1995 или 1996 году на домашнем компьютере ZX Spectrum. Это был русификатор-редактор текста. Тогда я был в восторге от Бейсика встроенного в Спектрум. Один мой знакомый - Алексей - поразил заявлением о намерении писать компьютерные игры, я даже примерно не мог представить как это происходит. Даже элементарные (теперь уже) вещи, вроде перемещения космического корабля на экране - для меня были дремучим лесом. Но знакомый объяснил, что координаты корабля надо задавать не жесткими цифрами, а переменными и даже показал прототип стрелялки на домашнем Синклере, где какой то квадратик дерганно перемещался на экране. Это был его первый и последний опыт в игростроении. Чуть позже Алексей купил пиратский диск с названием - "Остров сокровищ", на котором лежали разные версии компиляторов и исходные коды, о да (!), игр. Ему диск не понадобился, а я нашел на нем библиотеку AniVGA с помощью которой можно было писать игры. На самом деле это была очень запутанная библиотека и по исходным кодам я так и не смог понять логику задания анимации персонажа в



Один из первых бет'ем-апов на AniVGA. Разрешение 320x200. Цветов: 256. Паралаксный скроллинг. Динамический свет от фонарей.

функциях. Точнее понял, но частично. Да, AniVGA была написана на языке Паскаль и мне конечно же пришлось выучить этот язык.

И я принялся за написание первой своей игры.

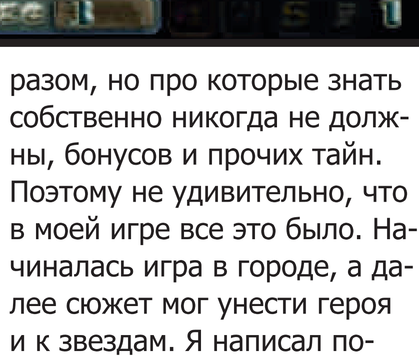
Тогда я просто обожал жанр бет'ем-ап, поэтому не удивительно, что мне очень хотелось создать что то именно в этом жанре. Но мое первое творение стало смесью двух любимых мною игр Rick Dangerous 2 (MS DOS) и Freddy Hardest (ZX Spectrum).

В игре была очень красивая графика и просто огромные фигуры главного героя - космического вояки и его врагов - разнообразных инопланетян. Все персонажи были жутко колоритны и оригинальны, на создание каждого



из них я потратил уйму времени начиная с набросков на бумаге и последующим переносом их в компьютер, где раскрашивал спрайты в программе Фотостайлер 2 из под Windows 3.0. На тот момент Фотостайлер был существенно удобнее, нежели Photoshop 3.0, но потом он почему то исчез.

Моя слабость в любой игре - это куча секретных мест в которые вы можете попасть особым образом, но про которые знать собственно никогда не должны, бонусов и прочих тайн. Поэтому не удивительно, что в моей игре все это было. Начиналась игра в городе, а далее сюжет мог унести героя и к звездам. Я написал почти целый уровень, когда что то произошло (сейчас уже не вспомнить) и я не смог продолжить разработку. От этой игры следов даже не сохранилось, но я лелею надежду, что когда нибудь, разбирая какие нибудь, свои древние 5 дюймовые дискеты я случайно наткнусь на эти исходники. При моем помешательстве на "ничего из моих дисков не выкидывать" - это может оказаться реальностью.





Ping Pong GOLD

Пока я писал первую игру, смесь, как уже сказал Rick Dangerous и Freddy Hardest, название которой я так и не дал, задумываясь о "Moon Fighter" и Других вариантах, я постоянно чувствовал, что AniVGA - это не самый удобный и понятный движок для игр.

Разумеется я решил написать свой.

386 процессор урезанный по шине до 16 бит (да-да SX) и жалкие 40 Мгц, что я хотел получить с них?

А я хотел высокоскоростной паралаксный скроллинг. Конечно же я не мог написать ничего такого жутко быстрого без знания ассемблера.

Да, мне пришлось заняться изучением ассемблера!

Я писал свой движок пол-года, а может и целый год. Я подсматривал иногда функции в известном движке, который входил тогда в обучающую энциклопедию игр, что лежала на все том же диске "Остров сокровищ". Это действительно были сокровища на диске!

Пока я разрабатывал свою библиотеку для написания игр я попутно на AniVGA делал платформер. Кстати, это был классный платформер, очень колоритный главный персонаж - сбитенький такой мальчик в футболке и кепке одетой козырьком назад бегал по платформенному миру.

В игре был паралаксный скроллинг! В игре была плавная анимация. Мальчик умел ускоряться, как Соник в играх от компании SEGA и если вы отпускали клавишу он не сразу останавливался , а с замедлением делал еще несколько шагов по инерции. Мальчик умел прыгать. Вобщем - это было очень круто.

И, да, в игре были высочееенные холмы на которых росли пальмы и герой бегал по наклонным поверхностям. Может вы скажите - какая ерунда - "герой бегал по наклонным поверхностям". Но не имея опыта программирования попробуйте спрограммировать так гравитацию объекта и коллизию, чтобы бег по наклонным поверхностям был плавный и естественный. И когда герой бежал вверх скорость его замедлялась, а вниз уско-

рялась.

Я написал почти целый уровень отличного платформера. И он был восхитителен, как графически, так и в игровом плане. Было и еще одно потрясающее событие.В то время очень сложно было сделать звуковое оформление в играх. Из за несуществующих стандартов программист должен был писать свой звуковой драйвер для любой существующей аудио-карты на свете. Поэтому были игры, которые звучали только на определенных картах. Кроме того во времена ДОС многие фирмы вместо музыки использовали гудение кошмарного PC-спикера. Врятли в мире есть что то ужаснее этого. Послушайте какофонию писка и гудения в Benet Still Sky к примеру.

Я планировал написать свой драйвер для воспроизведения музыки и даже начал его писать, но мне случайно попалась библиотека, которая позволяла проигрывать mod-файлы с Commodore Amiga через писи-спикер. При этом это небыл ужасный писк, это была настоящая цифровая музыка!!! Шокирующим обстоятельством являлся тот факт, что звуковая карта не была нужна вообще.

В те времена звуковые карты и так были лишь у единиц и иметь библиотеку, используя которую мы можете снабдить игру чудесной музыкой и она будет играть даже на компьютерах без звуковой карты - это было невероятно.

И я прицепил к своему платформеру звуковой движок! Описать эмоции от впечатлений при прохождении слегка недоделанного уровня было невозможно!

Но проигрывать чужие mod-файлы - это конечно здорово, но надо писать свои. Мне пришлось овладеть трекерными программами для написания мод-музыки. Это было здорово. Я до сих пор иногда балуюсь этим, но на данный момент все пишу в FL Studio - это суперпрограмма с фантастическими возможностями, но в играх, особенно шарварных все же лучший вариант - легенькие моды.

Но к этому времени первый вариант моего собственного движка был готов. Он был написан на 80 процентов на языке Ассемблер и на 20 процентов - на Паскале.



Аэлита. Умопомрачительное количество эффектов. Многоплановый скроллинг.





Аэлита. Умопомрачительное количество эффектов. Многоплановый скроллинг.

Он был в 4 раза быстрее, чем известный движок взятый мной в качестве образца для подражания. Да, я сумел задействовать все 32 бита процессора на Паскале, который без ухищрений понимал только 16-битный код. Возможно вам непонять, что в этом сложного было, но тогда небыло интернета, небыло Гугл, вообще небыло никого, у кого бы можно было что то спросить или посоветоваться.

Пока я проводил первые испытания своего движка - а это было все таки нечто, там были жутко быстрые функции скалинга и мне казалось, что круче просто некуда - я начал наконец писать свой первый бет'ем-ап. На все том же AniVGA. Там разумеется тоже была прекрасная графика и от него сохранился скриншот, а впрочем, я почти уверен, что и сам экзешник, который потом перестал работать на новых процессорах. Известная ошибка Турбо Паскаля 7.

Тут встал сложный вопрос, когда вы шли по уровню и к вам подходил противник - он мог пройти как перед вами, так и за вами, обходя покругу. И как это вы представляете себе можно спрограммировать.

Разумеется я додумался до кода, где проверялась высота по Y врага и главного героя и в определенных значениях спрайт находящийся перед героем, заменялся спрайтом выводящимся после героя.

Я написал буквально пару экранов и наконец засел писать на своем движке.

Конечно это был бет-ем-ап. Конечно в нем была изумительная графика. К счастью мне не нужно доказывать это - мой первый бет-ем-ап сохранился и даже работает под dosbox. В нем была реализована коллизия ударов, показ определенных фаз анимации и многое другое. Я написал на этом движке буквально 2 скролирующихся экрана игры и...

Это было все, что я на нем написал.

Чуть позже я купил диск, где лежали такие игровые языки, как Dark Basic, Blitz Basic и DiNGS.

Я научился писать на них, но мое сердце безоговорочно было отдано DiNGS.

Почему я выбрал эти языки? Они работали в Windows! Я же на тот момент умел программировать только под DOS. Нет, я конечно пытался писать на Си используя библиотеку wings, которая позже стала зваться DirectX, но это было очень сложно и маразматично - удовольствие превращалось в рутину. Поэтому - да здравствует DiNGS!

Как это не смешно - я начал писать Ping Pong! Я назвал его Ping Pong GOLD.

Я хочу сказать, что это был нереально крутой понг. Вы вероятно такого и не видели никогда.

Посудите сами - в нем был сверхплавный паралаксный скроллинг, скорость в 50 FPS, блендинг, множество бонусов, вроде "автопилот", "заморозка", "Повышение энергии" и тд.

События в Понге озвучивались синтезированным голосом. В игре были телепортеры, лабиринты, ключи, которыми открывались секретные проходы! В игре были Секретные места (Secret Room)!

В игре был сюжет и даже огромные БОССЫ! Вы могли поджечь биту противника. Могли управлять вектором полета мяча и силой удара по нему.

В игре была может не самая лучшая, но очень атмосферная и душевная графика.

В игре была замечательная му-





Arctic Adventure. Графика еще только создается и это заметно. Но уже есть в игре и роботы швыряющие бомбы, и пингвины и даже... пружины с рычагами. И крабы, крассные. Вареные.

зыка, написанная мной в мод-формате.

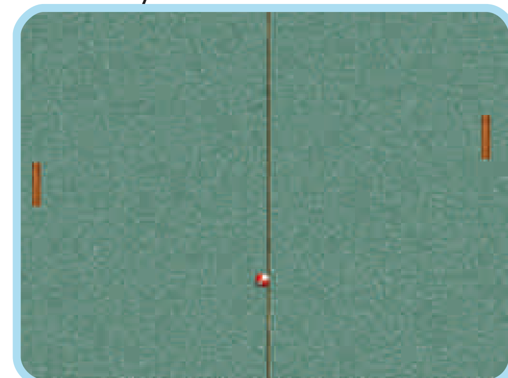
Вне сомнения - это была шикарная игра. Она была написана настолько скрупулезно, что ею можно было восхищаться каждую минуту.

Например мяч не просто летел в пространстве, если приглядеться, то можно было видеть, что летит он над стеклянной поверхностью на которой видно слабое отражение. Более того он слегка скачет, то увеличиваясь, то уменьшаясь. Когда мяч ударялся о биту, то бита от удара слегка отталкивалась к краю экрана, а потом возвращалась на место, словно притянутая на резинке. Разумеется она могла разрушиться. Разумеется вы могли в качестве бонуса получить щит. Я не сказал, что в игре должны были быть магазины между мирами? Мирами? Конечно там были совершенно разные графически миры.

Если первый мир проходил в космосе, на фоне планета, на которой стоял маленький принц смотрящий в телескоп и иногда кому то машущий рукой, волосы его серебрились в отражении мерцающего лунного света (это не метафора), и он улетал в даль постепенно, то второй мир проходил на хрустально прозрачном пруду, где в воде плавали кувшинки, а вода создавая глубину куда то текла.

В целом игра даже походила на квест. Посудите сами. Вы путешествовали в космосе, как вдруг увидели планету с маленьким принцем. после небольшой стычки с ним (4 уровня 1 мира) вы стали виновником того, что принц свалился со своей планеты и стал кружить на орбите. Поняв, что был неправ, Маленький принц попросил принести ему якорь, что он однажды обронил на Земле в глубокий пруд. Вы ему это пообещали. И попав на Землю (4 уровня 2 мира) сперва разбили плотину из за которой не текла вода, а далее... Впрочем я же не собираюсь рассказывать вам всю сюжетную линию, тем более она довольно накручена, не линейна, увлекательна и может как выполняться вами, так и не выполнятся приводя к разным финалам.

Я писал эту игру уже год, когда столкнулся с техническими ошибками, которыми обладал DiNGS, причем автор этого языка о них тогда просто не знал. Позднее он их исправил, но умудрился закрыть язык выпустив вместо него



GL Pong. Сделан для теста движка.

GLBasic, который мне просто не приглянулся.

На тот момент я написал 32 кб года за 1 год. Может быть это смешной размер, но Ping Pong GOLD была и остается шикарной игрой, шарм и обояние в которой чувствуется с первых секунд. Там не работают некоторые функции, они просто не были дописаны, но то что есть говорит - такого внимания ко всему в играх почти не бывает.

Я мог писать какой то мизерный кусок кода с малюсеньким спрайтом целый день, потому что я скрупулезно рисовал все новые варианты спрайта, пробовал программировать различные его особенности, тестировал разные идеи.

Вобщем к чему я так долго рассказывал об этой игре.

Спустя какое то время я решил улучшить графику и под названием проекта Ping Pong Remake начал заменять графику на рендер. От этого понг стал выглядеть на порядок лучше (к сожалению, финальные результаты были потеряны и остался только один скриншот, да и то с начальной фазу работы над проектом).

Не так давно я, перебирая диски наткнулся на оригинальную версию Ping Pong GOLD и провел за ней целый час поздней ночью, не в силах оторваться, хотя собирался лечь спать. Я чувствовал, что игра по-прежнему впечатляет, хотя ей на тот момент стукнуло уже 6 лет.
Я решил портировать ее на Game Maker, заменив оригинальную графику и код, на более совершенные. Графика из рисованной, стала смоделированной в 3D-редакторе, но главное – это было желание сохранить атмосферу оригинала, что поверьте, нелегко.

Впрочем, до Ping Pong GOLD я бы занят еще одним проектом на DiNGS. Конечно же бет'ем-ап-ом! На выбор предлагалось несколько бойцов – заключенный, обычный парень и девушка. У каждого были свои приемы. По сюжету они узнали, что банда головорезов похитила ядерную бомбу и им во что н\бы не стало необходимо перехватить ее, иначе произойдет катастрофа. Выбрав главного героя, вы шли по городу, а на вас нападали толпы уличных хулиганов. Стоит ли говорить, что я всеми силами пытался сделать игру похожей на эталон данного жанра – Street of Rage? И это в общем то удавалось, а анимация так и вовсе превосходила прототип, как минимум по плавности. Только вертушку ногой у главного героя (состоящую из 16 спрайтов) я рисовал целый день. В целом я как обычно невероятно скрупулезно относился ко всяких мелочам в игре. В общем то, мелочей там просто небыло, каждый пиксель либо был должен быть именно там, либо нес какую то функцию.

Уровни в городе проходили по обычной схеме – улица, парк, набережная. Битвы перемежались с мини-боссами и вот в одной из битв вы сталкивались с главным злодеем. И честно сражались с ним. Но по секрету, уже можно сказать, вы все равно проигрывали (так было задумано) и на улицу опускался вертолет, куда запрыгивал БОСС. На вертолете вы замечали бомбу, на которой был включен таймер с уменьшающимися цифрами до взрыва. Вертолет взлетал…

И тут происходила вспышка и на экране перед вами возникал человек в сияющем комбинезоне.

Забыл сказать, в игре были диалоги! И пришелец сообщал, что он прибыл из будущего, чтобы помочь предотвратить ядерный взрыв, в результате которого погибнут миллионы людей.

С этого момента вам становился доступен для игры еще один (!) боец с интересными ударами – путешественник во времени.

Воспользовавшись своим устройством он чуть возвращал время назад и вертолет в обратном движении возвращался назад, чтобы вы всей командой могли



Star Fighter for Linux.

запрыгнуть на его борт.

Далее начинался уровень, где вы дрались с головорезами на борту летящего вертолета на фоне уменьшающихся цифр.

Самое интересное, что это было только начало сюжета и бомба кстати взрывалась. Следующий уровень проходил в разрушенном после ядерного удара городе. Далее были и перемещения во времени и прочие увлекательные вещи в попытке изменить время и не допустить катастрофу. В той игре я придумал интересный трюк, который сейчас используется во многих играх. Я могу сказать, что это была не копирка чужих идей, на эффект я набрел, когда создавал первый движок на Паскале/ассемблере и по ошибке допущенной мной в функции увидел, что могу регулировать скорость течения игры.

Поэтому в Chaos World (о боже, я не сказал, что игра называлась Chaos World) я использовал этот трюк при проведении суперударов. Кстати у каждого бойца были свои фишки ,но замедлялку имел только «обычный парень».

Это выглядело так, при проведении суперудара, выполняемого комбинацией схожей с головоломными ударами в Mortal Kombat 2-3 (я тогда фанател от этих игр) – вертушки ногой – включалось, как это сейчас принято говорить слоумо. Весь мир замедлялся (включая крики героев, когда они проводили суперудары) и вы видели как медленно парень делает вертушку. Вот нога мееедленно ударяет по противнику. Вот тот начинает от удара свой полет в пространстве. И вот тут замедление кончалось и все внезапно снова шло на безум-


Удаленная из "Аэлита" сцена.

ной скорости. Тело врага стремительно неслось по экрану и после суперудара разрушало все на своем пути – телефонные будки, ящики, бочки. Эффект сделанный на контрасте скорости и замедления смотрелся шикарно. Так же я интересным, но не оригинальным образом решил проблему, когда отправляли в нокаут моего героя. Вы теряли над ним управление и он замедленно начинал падать поднимая клубы прозрачной пыли. Потом раздавался воинственный крик и герой снова вскакивал на ноги. В Chaos World было меньше секретных мест (намного), но сюжет его скучать точно не давал. Я написал около 3 уровней игры и создал довольно много графики. После чего… Нечаянно стер все, перестанавливая Windows. Правда здорово? Некоторое время я ходил просто в шоке. Немного позже я на одной из дискет таки нашел Chaos World, к сожалению это была практически начальная стадия разработки. Это подвигло на покупку жутко дорогого пишущего CD-ROM для бэкапа исходных кодов.

После DiNGS я написал Windows-движок Infinity (он же InGame) - это был удобный движок (Си + Open GL). Я спрограммировал на нем несколько незавершенных игр - Ice Blocks - шикарная игра, честное слово, Star Fighter, еще несколько космических стрелялок. В соответствии с традициями я не дописал не одной.

О да, я написал пару уровней платформера Rabbit Adventure для Linux! В SVGA графике.

Это был весьма неплохой платформер про кролика, особенно в качестве графики, на фоне других представителей этого жанра, что изобилуют в Linux. Но мне очень не понравилась скорость работы движка на SDL. В последующих версиях этой библиотеки она существенно выросла, да и я здорово оптимизировал узкие места кода –



Ping Pong GOLD Remake. Эта попытка все еще на DiNGS.

это особенно касалось вывода надписей на экран. Запомнились интересные моменты – в частности по экрану периодически пролетали опасные осы, которые могли ужалить, но в определенном месте экрана вы могли подпрыгнуть и попасть на спину насекомому. Траектории полета Ос были запрограммированы так, что аккуратно рассчитав, и тут же прыгнув вперед, вы могли оттолкнуться от следующей осы и так бежать по воздуху. После третьей осы вы находили в облаках приз в виде жизни. Потом, в лесу, где проходил первый уровень игры, встречались скрытые ходы в низ, которые графически чуть отличались и вы могли по ним спускаться в потайные проходы. Широкая река, которую, казалось, нельзя перепрыгнуть (да-да, опять с помощью летящих ос). И таких моментов было достаточно. Я уже говорил, что обожаю такие вещи!



Ping Pong GOLD. Экран помощи не бывает лишним.

К тому времени я созрел для создания космической стрелялки, которые обожал не меньше, чем бет'ем-апы. Сейчас я вспоминаю, что уже пробовал создать стрелялку на первом движке в MS DOS и написал 2 уровня, но они меня тогда не впечатлили. Названия у той игры просто небыло.

И вот спустя много лет я начал писать новую стрелялку – Star Soldier. Сюжет был изначально задуман шаблоном.

Инопланетные захватчики стремяться уничтожить землю и только ты, звездный боец, способен противостоять их натиску. Вспоминаете фильм «Последний звездный боец»?

В игре вы отбивали волны инопланетных кораблей. С начала на фоне Земли, потом Марса. По идее необходимо было изгнать агрессоров за пределы солнечной системы. Это было здорово, так как при однотипном геймплее можно было менять только фоновые картинки планет, да врагов. Я конечно внес несколько интересных бонусов.

В общем я написал начальный мультик, уровень с Землей, уровень с Марсом и немножко стал экспериментировать на диск, задумавшись, как бы мне прикрутить метеориты в стрелялку. Это все вылилось в новый проект.

Я начал писать игру «Аэлита».



Снова на Dings. Написав довольно большой кусок за пол года, я вдруг решил перенести игру на Game Maker и на это у меня ушел всего месяц.

Аэлиту можно считать законченным проектом (вы не ослышались).

Сюжет прост – Аэлита, заточеная в башне высокого замка на планете Марс отправляет радио-сигналы сквозь мировой эфир с мольбой спасти ее. Лось Мстислав Сергеевич, отправляется на зов. Вам необходимо преодолеть расстояние до планеты Марс и спасти прекрасную Аэлиту из рук коварного Тускуба.

В начале необходимо уворачиваться от астероидов, которых становится больше и летят они все быстрее. Далее появляются жар-



Rabbit Adventure (Only Linux).

кие кометы, заброшенные астероиды со следами разрушенных замков и даже звездолеты поколений. Баланс игры подобран настолько скрупулезно, что я вас уверяю, в какой то раз вы можете почти достигнуть Марса, но на последних секундах потерять всю энергию. Я сам, как создатель, могу пройти игру иногда с первого раза, иногда с



пятого, так как ситуации в каждом прохождении совершенно различны. И при этом игра не сложна, она просто очень вариабельна.

И вот, когда наконец вы видите планету Марс, кстати сделана бесподобно, с движущейся дымкой атмосферы, светящаяся от лучей, вам на встречу выныривает ужасный БОСС. Птеродактиль.

Хочу сказать, что анимирован он замечательно, но самое важное – житель доисторической эпохи воссоздан по снимках костей отпечатанных на камнях! Птеродактиль



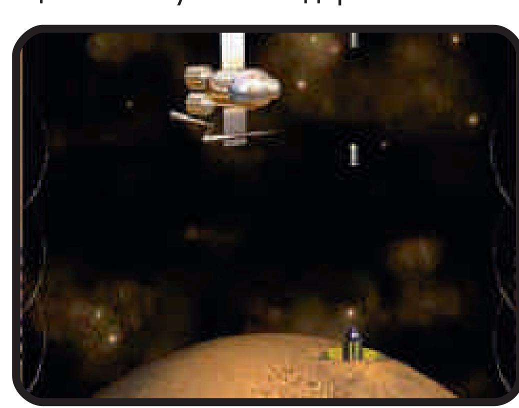
Ice Blocks. На скриншоте видно, что в игре падает снег. Игра умудрялась, используя один и тот же код, выдавать в Windows больше FPS, чем в Линукс. Причем под Wine она так же работала быстрее, чем в нативном коде. Нативный Linux SDL медленнее своего порта в Windows.

такой, каким действительно был десятки миллионов лет назад. Может это не настолько важно в фантастической игре, но мне кажется добавляет интереса. Разве вам не интересно увидеть настоящего птеродактеля? Да, я знаю, скриншоты убьют всю изюминку этого абзаца.

БОСС летает используя разнообразные траектории, швыряет в вас яйца и так далее.

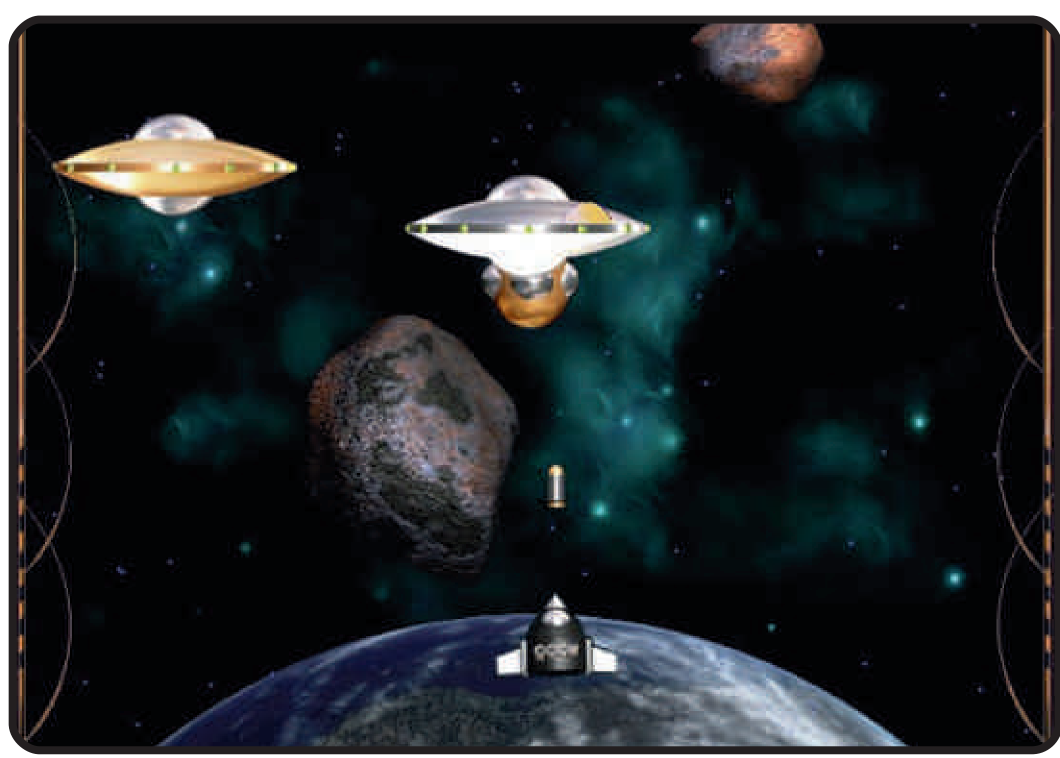
Когда я писал данную часть игры - это было жутко интересно. Опыта написания сценария битвы с БОССОМ у меня до этого еще практически небыло (не считать же таковыми PING PONG и Rabbit Adventure - там это было попроще).

Я разделил поведение БОССА на фазы. Изначально я расположил на экране невидимые триггеры к которым в соответствии с номером фазы должен был лететь птеродактиль. Фазы переключались случайным образом и куда в следующую секунду полетит чудище предсказать было нельзя. Тем не менее, как любитель системы, я сделал так, что птеродактиль перемещался до триггеров 4 раза, после чего делал пикирующие налеты, а далее начинал швырять яйца. После чего шел повтор. В общем то получилось здорово. В ито-



Star Soldier. Фаза 2 - Марс.

ге вы убивали зверюгу с головы которой сваливался Тускуб и уносился в космос, а ваша возлюбленная была спасена. Game Over. Но



мне стало обидно, что это конец и я решил показать в виде небольшой стрелялки, как Лось пробирался по пескам Марса к замку отстреливая марсиан из дробовика. Это должно было стать вторым уровнем. Далее - третья фаза в замке - чистый аркадный бет'ем-ап.

Если исходить из начальной концепции, то игра готова. Если из последней - она еще в работе.

Игра Ice Blocks классическая казуалка - отметь три ледяных блока - они разобьются. Но реализация была шикарная. Я сам, тупо зависал в нее, понимая, что мне это нравится. Я конечно же не дописал ее, так как писал - можете посмеяться - совершенно кошмарным методом.

Я отринул все известные мне приемы, которыми бы написал ее максимум за 3 дня и весь код построил на логических конструкциях - даже коллизий небыло. И вот на одном из уровней я понял, что я окончательно запутался и не понимаю, почему вдруг все стало работать неправильно, кубики валяться в неверные позиции и тд. Я просто не смог победить свой бредовый код, целью которого было отточить мои навыки в программировании подобных вещей (это реально мне сильно помогло). Ну а первые уровни, в которых нет глюков - прекрасны. Конечно же в тупой казуалке был сюжет. До вас доходят вести, что где то арктике обнаружили во льдах гигантского доисторического пингвина. Вы разумеется отправляетесь в опасное путешествие. И ваша игра – это как раз и есть уничтожение ледяных блоков, чтобы добраться до доисторического пингвина. В Ice Blocks были интересные призы (иногда вылетали из разрушенных блоков) вроде бомб – так вы могли рарушить непроходимые комбинации блоков. Если же вы действительно застряли, то три раза за всю игру мог появиться метеорит, который с силой ударял по блокам и они рассыпались.

Да, был и еще один проект - Arctic Adventure. Платформер. И я реально даже горжусь им. Он пока в разработке, в частности в нем сильно не хватает графики - многое еще необходимо дорисовать и то, что можно видеть - лишь каркас. Но даже этого хватает, чтобы оценить геймплей и потенциал. Потенциал совершенно невероятен, как и у всех проектов, что выходят под логотипом Infinity Software - это игры сделанные с душой, часть прекрасного хобби. И именно поэтому им всегда не удается добраться до финала, застыв на рубеже нескольких играбельных уровней.



Nintendo 64 у вас - ни с чем не сравнимое ощущение за какие то 2000 рублей!



КУПИТЬ NINTENDO 64

Nintendo 64. Ну в общем то, купить в любом магазине Nintendo 64 невозможно. Остается единственный путь - купить где то в бескрайней сети интернет.

Для чего Nintendo 64 может понадобиться в мире nextgen-консолей - вопрос конечно интересный и не однозначный. Допустим я, разумеется, фанатею от таких вещей, как Conkers Bad Fur Day, Turok и Perfect Dark - это логично, прекрасные шедевры былых времен.

Но если обратиться к современным консолям, то на том же xbox 360 есть более совершенные продолжения Perfect Dark, Turok и даже Banjo Kazooie 3. А шедевральный Conkers обзовелся невероятно красивым римейком еще на xbox 1. А если вспомнить, что xbox 360 проигрывает игры от первого xbox, то действительно иной раз стоит задуматься о рентабельности покупки таких старых консолей, как Nintendo 64.

Можно возразить, что продолжения некогда легендарных игр на современных консолях врятли достойны попасть в золотой фон по сравнению с современными фаворитами типа Gears of War или Mirrors Edge. Но позвольте, если уж их сравнивать с оригиналами, то они на порядок превзошли тех, как в плане сюжета, так и в плане графики. Во времена Nintendo 64 конечно классно было чувствовать себя Джеймсом Бондом в игре Золотой глаз или прыгать Марио по миру собранному из 4-х полигонов. Но требования к играм выросли невероятно, затраты на игры стали совершенно фантастическими. Новый век, новые требования. Сегодня любая средняя игра с xbox 360 или Playstation 3, вроде Конспирации Борна пошлет господина Бонда с Nintendo 64 в жутчайший нокаут.

Тут можно отметить два типа игроков. Первый тип - это ретрогеймеры, которые с удовольствиям проглотят и шикарную некстген графику с сотнями миллионов полигонов и корявые пиксельные спрайты и спрашивать у них мнение об игре, если вы принадлежите ко второму типу игроков – гиблое дело.

Второй тип игроков – это люди, которые просто хотят получить максимум удовольствия от игр. Не секрет, что современные игры заставляют игрока буквально вживаться в виртуальный мир и очень ярко переживать за игрового персонажа. Примеров этому множество. Один из фанатов сетевых ролевых игр решил однажды наказать обидчика на работе тем, что притащил в офис меч и когда тот вошел – вонзил по самую рукоятку в грудь сослуживцу несказанно удивившись, что тот после этого не респаунился, а так и остался лежать. То есть в это поверить можно, что игрок настолько вжился в роль в виртуальном мире, что стал ее смешивать с действительностью. История же, когда кто то прибил, кого то обыгравшись в пиксельного Марио была бы врятли убедительна.

Да, современные игры несравненно более эмоциональны, переживательны, совершенны и красивы, нежели их предки. И любителям чистой игровой нирваны можно даже не задумываться об олд-ген консолях. На современных приставках все ваши любимые игры в более шикарном воплощении уже есть, но есть и сотни современных игр, которые намного более прекрасны.

Вы переживали за героев в прекрасной Final Fantasy 7? Я тоже. Но в современной Lost Odyssey (Xbox 360) от создателя все той же финалки вы увидите в разы больший накал страстей, чистоту и красоту чувств, пронзительную боль утраты и радость победы. Здесь все значительно серьезнее, взрослее, нежели в кукольных страстях старых РПГ.

Так вот тут и возникают противостояния двух типов игроков. Смешно пытаться понять кто из них прав, самое важное, что они получают от игр фан. Но если у вас давно небыло так называемого некстгена – стоит бежать в ближайший магазин и сделать покупку – вы будете поражены.

Итак, у меня есть Nintendo 64, потому что я фанат всего этого старого железа (это к вопросу к какой группе игроков я отношусь). Мне просто нравится примитивно втыкать оригинальный картридж в легендарную 64-битную приставку. В этом факте есть множество минусов, начиная с жуткой цены на картриджи, ужасную картинку на экране и допотопную графику. Но. Плюс в том, что у меня есть Nintendo 64. И это здорово.

Ниже вы можете посмотреть фото-репортаж об этой игровой приставке и возможно узнать нечто большее, нежели простое перечисление мегагерц процессора или объема памяти. Потому что настоящая приставка - это настоящая приставка. С ней приходит куча вопросов и проблем, вроде поддержки регионов, докупки экспаншн паков, переходников по питанию и тд. И вы получаете море удовольствия от обладания такими раритетами - это как минимум.



Краткий ликбез по Nintendo 64



Вот коробка от Nintendo 64. Честно говоря она не от моей модели. Но мне ее подарили в виду хорошего отношения.



Вот такая она – Nintendo 64. Вид спереди. 4 причудливых разъема используются для подключения джойстиков.



Так Nintendo 64 выглядит в косоугольной проекции. Вставлен картридж с игрой. Видны кнопки POWER , RESET и закрытый разъем для экспаншн пака.



Это блок питания и выпрямитель 110-220 вольт. Выпрямитель (белая коробочка) жутко тяжелый.



В этот разъем и вставляется сетевой адаптер. Извиняюсь за мутноватую фотографию – делать снимок одной рукой, а другой вставлять адаптер – занятее не простое.



Разъем для установки картриджа. Конечно он небыл таким страшным, тут находились красивые черные створочки и специальная конструкция препятствовавшая установке картриджей для другого региона. Но легким мановением руки это все было убрано и – вуаля – мультирегиональная модель! При желании все можно установить и назад.



Те самые снятые створки для мультирегиональности.



Надпись гласит - если вы снимите крышку – приставка взорвется. Ммм… Сори, трудности перевода. Это разъем для установки экспаншн пака расширяющего оперативную память приставки, чтобы графика в некоторых играх была лучше, а в некоторых, чтобы просто - была. С экспаншн пак огромное удовольствие играть в Perfect Dark, Resident Evil 2, например. Ну и в пьяную белку конечно.



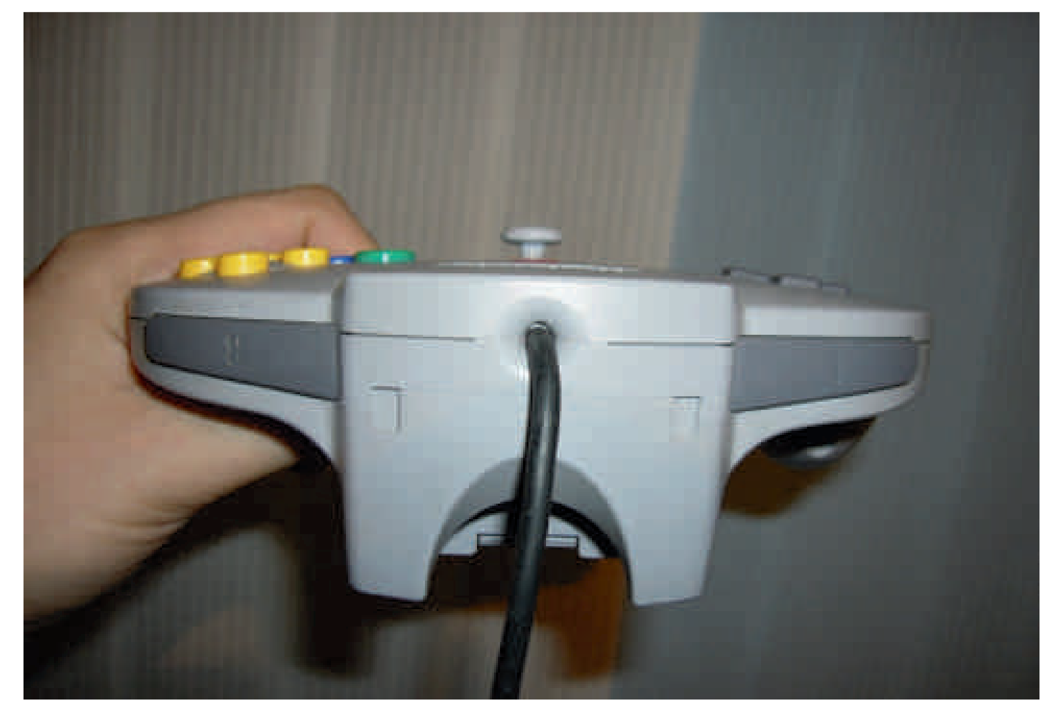
Дно приставки. Сделано в Японии. 18 ват. 1996 год. Класс. Но самое интересное – крышечка с незаметными буквами EXT. О да, это специальный трапдур для подключения очень крутых вещей к Nintendo 64. Например Video Doctor 64 для возможности играть прямо с компакт-диска с записанными на него ромами!



Здесь я открыл крышечку EXT. Видите разъем? Туда и подключаем устройства. Только сегодня они очень дорогие. Video Doctor 64 всего лишь 7000 рублей. Дополнительный аксессуар стоит, как консоли последнего поколения? Ну я же предупреждал – настоящий олдген – это реально дорого!



Знаменитый джойстик Nintendo 64. Три ручки. Эх, мне бы три руки, как у создателей этого контролера – я бы так на нем играл!



7 кнопок, 1 аналоговый стик, крестовина и два курка.





Разъем для вибропака. Купите картридж со StarFox 64 и умрите от счастья сражаясь в невероятно красивых астероидных полях и вздрагивая от попадающих в вас лучей из за вибрирующего контролера.



А еще он может вот так. Вжиууу. Вжиууу.



На снимке подключен 1 джойстик. На переднем плане лежит видеокабель. Кстати, подходит от Super Nintendo, откуда и был временно изъят. Качество изображения выводимое таким методом оставляет желать лучшего… Но это стандартный метод вывода!



Игровой картридж для Nintendo 64. В среднем стоит рублей 500. Но игры вроде Turok вам дешевле 700 не продадут. А многие РПГ легко перейдут планку в 1000 рублей.



Картридж для Nintendo 64 – вид сверху.



А теперь все в сборе. Здорово, но ооочень мутно.

Считаете себя мегакрутым ретро-маньяком? Тогда купите ВСЕ консоли, пока это возможно!



КУПИТЬ ОЛДГЕН

Эмуляция позволяет людям запускать программы (в подавляющем большинстве - игровые) не предназначенные для работы на данном оборудовании.

Конечно лучше всего иметь все приставки и домашние компьютеры в реале - я об этом уже говорил в одном из номеров. Вынув из коробки в 2008 году



настоящую японскую Nintendo 64 и подключив к огромной плазме вы испытаете совсем другие ощущения, нежели щелкнув мышкой на эмуляторе для запуска на персоналке.

Конечно возникает необходимость покупки картриджей, но это с лихвой компенсируется атмосферой и тактильными ощущениями. Ведь в руках у вас оригинальный джойстик, а не клавиатура не предназначенная для этого.

Хорошо, решено, покупаем все в железе.

Покупаем Atari 5200, ST, Saturn, 3DO, Master System...

Думаете - так просто?

Нельзя просто пойти в магазин и купить приставку вышедшую 15, а то и больше лет назад. Остается только вариант покупки с рук используя всеохватывающий интернет. Возможно кто то на краю Земли еще готов растатся со своим раритетом.

И не надейтесь, что приставка приклонного возраста достанется вам по дешевке. Уж не говоря о том, что это должна быть рабочая/исправная консоль и желательно в отличном состоянии. Наличие коробки и всех пакетиков-руководств-бумажечек способно здорово поднять цену.

Вобщем то иной раз просто уже нельзя купить некоторые системы ни за какие деньги.

Старенькая SEGA Saturn, если повезет, может достаться вам за 5000 руб. XBOX примерно за такую же сумму.

А вот Commodore Amiga 1200 невозможно достать (в отличном состоянии, не пожелтевшую от времени) практически вообще. Конечно на форумах вам расскажут, что какая нибудь Amiga 500 (1987) может стоить 500 руб, а A1200 - 1000 руб. Но после таких заявлений вы не найдете ни одного продавца. Решив заплатить больше вы с удивлением узнаете, что по прежнему желающих продать вам легендарный домашний компьютер не

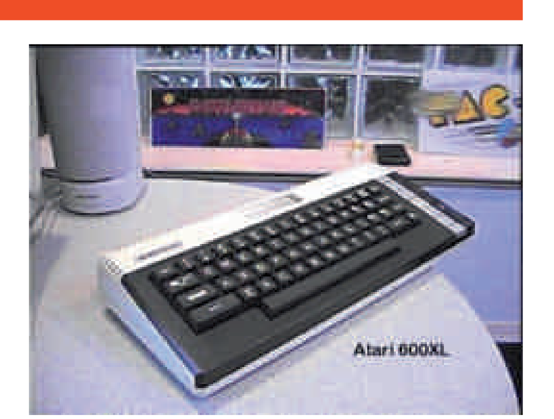


появляется.

Обратившись к западным интернет-магазинам вы увидите цены подобные следующим - A600HD (ECS,M68000, 7Mhz,1992 Год) с монитором Commodore 108S- 7000 руб. А Amiga 1200 расширенная акселераторами и "Медиатором" дающим PCI-слоты - от 12000 руб до 30 000 руб.

И даже после всего этого совсем не факт, что вам удасться купить эту систему.

Мне самому повезло достать Amiga буквально даром (зато какую! Волшебный AGA-чипсет, процессор M680C20), но в совершенно ужасном состоянии, желтого цвета и требующая мелкого ремонта, а так же воссоздания перефирии (всего лишь: спаять плату для подключения мыши, спаять





программатор, чтобы залить спец-прошивку, переделать писишный FDD под Amiga). Сейчас она на реставрации, мне уже удалось вернуть ей изначально белоснежный вид и в итоге это будет восхитительный экземпляр.

Проще всего купить SEGA Megadrive или Nes - они собственно еще продаются (клоны) в магазинах - первая примерно за 800 рублей, вторая за 380. Можно даже выбрать Nes оригинального фамикомовского вида. И собственно стоит это сделать, в вашем распоряжении окажется помимо прекрасного джойстика еще и отличный световой пистолет. Помните эту собаку, издевающуюся над вашими промахами?





Playstation (PS1) так же пока можно купить новый за 2500 руб.

А вот все остальные платформы достать - огромная сложность. Дело уже не в деньгах, а в том что реально это или нет.

Хотите купить Atari ST?

Попробуйте для начала найти.

Хотите купить навороченную Nintendo 64, в коробочке, с



накопителем на магнитных дисках (N64DD)? Приготовьтесь к стоимости близкой к подержанному автомобилю - если вам очень повезет.

Хотите оригинальный ZX Spectrum - приготовьте минимально от 2000 рублей.

А если потянет на что то совсем экзотическое?

Например NeoGeo CD.

Не так давно эта система попала в продажу на сайте gbx.ru за 7000 руб. И могу сказать - это вобщем то - даром. И продавал ее только 1 человек.

1 игровая система в продаже на всю страну.

Я уж не говорю о NeoGeo AES и про картриджи к ней (цена на картридж начинается от 2000 р).

С другой стороны действительно ли много вам надо картриджей для счастья? Я думаю у вас есть ряд любимых, "вечных" игр.

А на Neo Geo поиграть в оригинальный файтинг - это не просто море удовольствия - это настоящая геймерская нирвана созданная для самых хардкорных игроков на свете.

Подводя итоги можно сказать – знаменитые игровые системы легендарных времен еще можно купить, пусть дорого, пусть даже очень дорого. Но пока они еще работают – это последний шанс.



Немного о моей приставке Nintendo 64, приобретенной без коробки, но в идеальном состоянии со словно только доставленным с завода джойстиком. Фоторепортаж вы уже посмотрели на предыдущих страницах.

Думаю теперь вы понимаете, что стать обладателем таких вещей очень и очень непросто. Только если сильно повезет.

Стоимость картриджей к ней в обычном, голом, варианте начинается от 400 руб (для особо везучих - 150-300). Ключевое слово - "начинается". Заслуженные игровые блокбастеры обойдутся в 900 руб и выше. И это честно. Попробуйте найти вышедший небольшим тиражом шедевральный Conkers Bad fur Day имеющий к тому же рекордный объем картриджа.

Наличием "конкерса" я похвастать не могу, как и "Starfox 64" с вибропаком. Но я по счастливой случайности стал обладателем экшен-игры "007: Golden Eye", которая в свое время наделала много шума. Считалась чуть ли не лучшей 3D-игрой в мире и вызывала постоянные приступы зависти у владельцев персонального компьютера. А как же, ведь Golden Eye обладал превосходной 3D-графикой, имел разрушаемые объекты, возможность бегать по лестницам, вертеть головой и многое другое. Ну и музыка оставляла впечатление.

Общие впечатления от приставки сложились следующие – очень не качественное изображение. Возможно не стоит винить в этом приставку – ведь она была рассчитана на телевизоры с электронно-лучевыми трубками с жалкой по сегодняшним меркам диагональю. И подключая Nintendo 64 к 46 дюймовому жидкокристаллическому телевизору вы, вероятно можете представить какое кошмарное изображение вас ожидает. Но как говорится – кто предупрежден, тот вооружен. Тем не менее, есть способ существенно улучшить изображение. Для этого вам понадобится паяльник, но об это подробнее смотрите во врезке от SV.

Второй момент – звук. Можно ожидать от 64-битной суперконсоли какого угодно высококлассного звука, но картриджи ограничивают и те музыкальные композиции, что я слышал в играх Mario 64 и Golden Eye на неплохой акустической системе SVEN 480 (ее сателлиты с шелковыми купольными динамиками можно условно отнести к начальному уровню Hi-Fi класса) своим звучанием уже не впечатляют.

Но в оправдание можно сказать, чего вы ожидаете, если с утра поиграли на некстгене Playstation 3, в обед на xbox 360, а вечером решили поразить себя звучанием Nintendo 64 выпущенной 13 лет назад?

На Nintendo 64 много классных, лакомых игр, которые могут заинтересовать. И честно говоря, мне просто нравится иногда включать эту консоль и вставив картридж в разъем наслаждаться геймплеем не забивая голову всякими шейдерами и количеством полигонов. Все равно взглянув на водопроводчика из 10 полигонов или из 10 миллионов вы безошибочно назовете его имя.



Рамбл пак (слева) заставляет джойстик вздрагивать в ваших руках, Экспаншн пак справа увеличивает оперативную память Nintendo 64.





Легендарная игра с новейшей платформы от Microsoft - xbox 360. Так называемый nextgen.

HALO 3

Halo 3 - лучшая по продажам игра на платформе xbox 360. Это говорит о том, что несколько миллионов игроков с нетерпением ожидают каждую новую часть и как только она выходит бегут в магазин за покупкой.

Один только выход Halo 3 в 2007 году поднял продажи консоли xbox 360 на 50%.

Неужели Halo 3 настолько потрясающая игра? Что в ней особенного и почему все так, как есть?

На эти вопросы я постараюсь ответить.

Halo 3 - это шутер от первого лица в фантастической вселенной.

Есть мнение, что во всем виноват безумно мощный пиар компании Microsoft, против которого не может устоять покупатель.

Но почему ни одна другая игра на этой платформе не получила такого признания. Можно поверить, что в результате рекламы первая часть продалась хорошо.

Если игра плохая, то после первых покупок пойдет обратная волна и весь ажиотаж угаснет. Здесь же 3 части сверхуспешного сериала стабильно получают любовь поклонников мистера Чифа.

Только хочу предупредить, если вы ищете истину в последней инстанции, то врятли здесь ее найдете.

Хотя бы потому что серия Halo очень сильно ориентирована на сетевые баталии, я же не фантат этого направления и по сети просто не играю - люблю сингл. И Хейло 3 я буду рассматривать именно со стороны сингла.

Тем более не у каждого есть безлимитный интернет, не каждый может сразу после покупки участвовать в сетевых баталиях.

Могу ответить на возможно главный вопрос - действительно ли Halo 3 - лучшая игра из существующих, с лучшей графикой, балансом и геймплеем. Неужели на xbox 360 нет ничего сравнимого с ней?

Конечно это не так.

Есть множество хитов на консоли от Microsoft, которые своей графикой или сюжетом заткнут за пояс Halo и фанатов у них конечно слегка поменьше, но тоже - миллионы.

Чтобы не быть голословным назову игры Gears of War 1/2, Dead Rising, Lost Planet и тд. Если же сравнивать с шутерами, то здесь опять вперед вырвется Call of Duty.

Но если затронуть шутеры с фантастической составляющей.

А?

А?

А вот тут можно задуматься. Хочется чтобы чужие планеты, монстры, особое оружие... И от первого лица.

Я честно думал минут 5 стараясь припомнить хоть что то, но в голову лезло Quake 4 (которая больше писишная по духу) и Хроники Ридика (которая больше стелс).

А вот чтобы просто весело полетать на чужие планеты, пострелять...

Ну что же, я упоминал про сюжет игры.

Честно сказать при чтении описания сюжета в Википедии я подумал: «что за бред».

Написана какая то охинея в духе:

"Master Chief и Арбитр пытаются отбить волны флуда, и в этом им помогает новоприбывший флот Ковенантских Элитос, которые подвергают инфицированные территории ковровой бомбардировке, сжигая землю и превращая всё на своём пути в стекло. Миранда Кис, Мастер Чиф, Арбитр и флот Элитос преследуют Пророка Истинны. Они прыгают через тот же портал и оказываются возле огромного



Космического сооружения(гораздо больше Колец (Halo - Кольцо с анг.), в которой они узнают упомянутый в конце 2 части Ковчег."

Если вам из приведенного абзаца ничего не понятно - не беспокойтесь, я расскажу нормальным языком, благо прошел весь Halo 3 получив массу удовольствия и отдаленно с этим описанием соглашусь.

Так получилось, что Земля пала под натиском агрессивно настроенных инопланетян - Ковенантов. У людей был особый отряд специально созданных генетическим путем суперсолдат обладающих невероятной силой, реакцией и возможностью востановления жизненной силы, но отряд оказался почти весь уничтожен. В живых остался последний солдат этого отряда - мастер Чиф, за которого и предстоит играть.

Из этого следует, что убить вас довольно сложно, в самых критических ситуациях попытайтесь выбраться из под шквального огня (который вас сопровождает почти всю игру) и немного переждать. Я понимаю, что переждать бывает сложно, на вас наваливаются орды монстров, волны несущихся тварей - аля-присоски из фильма "Чужой/Чужие" Скота/Кемерона, да и с воздуха космические корабли не забывают поливать огнем.

Несколько секунд спокойствия вернут полоску жизни на место. И это правильно. Игрок играет не для того, чтобы его убивали каждые 5 минут. Такой подход позволяет насладится игровым процессом, стратегией боя, а не тупым сейв/рестор.

Честно говоря меня жутко взбесили бесконечные смерти, когда я играл последний раз в God of War на Playstation 2. Там было такое место, где надо было среди скал прыгать на выдвигающиеся/задвигающиеся мостки и успевать с них с разбега прыгнуть выше. Причем на самых верхних вы просто не допрыгивали до следующей площадки, так как там надо было еще начинать в воздухе делать комбы, чтобы вас немного протащило по воздуху. Неудача и начинайте все с начала.

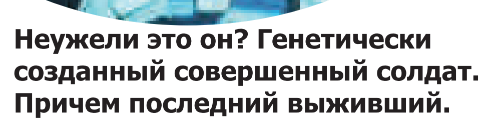
Я еще подумал - это как надо не уважать игрока! На xbox 360 в этом плане настоящая нирвана, никто вас не заставит заниматься манчиканством. С другой стороны для хардкорных геймеров есть специальные режимы игры, где им мало не покажется.



Два инопланетных пистолета в руках, на самом деле - полная ерунда. Просто боеприпасы к нормальному оружию закончились. Все эти щиты на экране можно раскидать, даже взорвать вон тот грузовик.



Прочувствуйте эпичность момента. Здесь, на Земле идет бой солдат с ковенантами, а в воздухе защищаются звездолеты от юрких истребителей.



Неужели это он? Генетически созданный совершенный солдат. Причем последний выживший.

Так вот, действие в Хейло 3 начинается с того момента, как ваш подбитый космический корабль падает на Землю. В джунгли. Ну то есть такое начало можно нередко встретить во многих играх - Серьезный Сэм на PC или Turok на xbox 360.

Очнувшись мастер Чиф вместе с командой направляется "к заставе Космического Командования Объединённых Наций", как сказано в описании. Мне то это было неизвестно - встал и побежал.

Первое на что обращает внимание игрока Halo 3 - это безусловно графика. Точнее, ожидается, что она будет невероятная, а в реальности - обычная, даже хуже средней. Джунгли цветастые, листики у растений симпатичные, лужи водицы встречаются. Вода в них краси-



Вот эта смертоносная махина не знает жалости - жжет лазером и топчет гигантскими лапами. А так же лазает по наклонным поверхностям. Но стрела этого крана как раз кстати, с нее можно запрыгнуть на зверюгу и уже тогда разобраться с управляющими ею солдатами по мужски.



Город на горизонте пылает. На всей Земле идет бой с инопланетными захватчиками.

вая, все такая шейдерная. Как любят в xbox360-играх - много блестящих поверхностей. Чуть дальше водопад брызжет струями. В целом картинка симпатичная, но не то чтобы откровение свыше. Примерно писишные стандарты 2004 года, что мягко говоря, не радует, плюс современные шейдерные эффекты придающие лоск и блеск картинке.

Я начинал играть в Хейло 3 ровно 4 раза, а прошел целиком только с пятого.

В первый раз я побежал за свои отрядом, а они у водопада попрыгали все вверх, я же за ними, сколько не пробовал, так и не смог влезть на скользкую стену.

Во второй раз я побежал не как все, а куда то в сторону и через 15 минут блужданий по пустым джунглям просто умер со скуки. Третий и четвертый разы были подобными.

В пятый раз я сел с твердым намерением расколоть эту вещь и понять, что же в ней привлекает столько игроков.

И первое, что я стал делать - следить куда бежит отряд и как он (по каким камням) забирается. Так дело сдвинулось с мертвой точки.

Начав играть я обратил внимание на оружие. Это был какой то слегка футуристический по виду автомат.

Стрельба из него вызывала стойкое ощущение, что он игрушечный - убойная сила как таковая отсутствовала, да к тому же стрекот вместо выстрелов мне показались форменным издевательством.

Позднее я убедился, что оружие в Halo 3 - самая слабая со-



Это не чудо-юдо, а наш инопланетный друг. Почти такой же выносливый, как мастер Чиф.

ставляющая. Оно попросту никакое. Нет ощущения стрельбы, нет ощущения серьезности. Если в Gears of War при попадании пуль во врага вы верили в это смотря как отлетают ошметки вместе с кровью от злобного супостата, то здесь вы всаживая обойму за обоймой думали - действительно ли я в него попадаю. То есть в оружие просто не верю, по Станиславскому.

И в принципе все оружие ужасно. Особенно пистолетики. В прохождении игры я по возможности использовал стационарные пулеметы сорванные с турелей и 2 инопланетных скорострельных автомата или бластера, которые держал в разных руках. Ну и конечно гранаты.

Вопрос может возникнуть, кто враги?

Впервые, когда в джунглях на меня выбежал инопланетянин, я чуть не сел на попу, образно, благо на ней уже сидел.

Это был какой то типа игрушечный чебурашка с раковиной на спине. Причем увидев меня он пару раз выстрелил и завизжав в ужасе кинулся бежать.

Мой шок был следующего плана - "и это вот смешное нечто - враги?"

Я, честно говоря ждал нормальных врагов. Свирепых рычащих монстров-пришельцев в духе Gears of War, но никак не чудиков из мультфильмов по произведениям Успенского.

И вот спустя намного позже я понял одну вещь - Halo не желает никого копировать - это своя, да, непривычная, самобытная система с врагами пришельцами, которые не созданы какими то комиксоподобными художниками, а словно сошли со страниц научно-фантастических романов. То есть это были именно образы литературные, навеянные фантастикой.

С точки зрения того, что эти чебурашки - инопланетные жители - в принципе разумно. Но странно было их видеть в жестком шутере с игрушечным оружием.

И вот спустя минут 30 я впервые увидел над головой космические корабли и...

Поразился ощущением эпичности происходящего. Это реально было необычно и как то эпохально что ли.

И в течении игры я не раз ловил себя во многие моменты насколько все ЭПИЧНО подано.

Я стоял на краю платформы и далеко-далеко внизу была земля, в воздухе бились насмерть гигантские космические корабли,



Ужасные чебурашки наносят ответный удар.



на горизонте пылал город бомбардируемый истребителями.

Подобные картины можно было наблюдать в God of War на Playstation 2, когда бог Арес топтал армию, но там все сдерживалось ограниченной мощью приставки от Сони, здесь же беспредельная мощь трехъядерного сердца xbox 360 не знала себе равных.

За всю игру великое множество раз над вами, низко над головой проносятся гигантские звездолеты, из которых на землю выскакивают как ваши помощники, так и враги-инопланетяне.

Особую роль в игре занимают покатушки. Иногда следующая локация расположена довольно не близко и идти к ней пешком (например на уровне, где от разрушенного города шел многокилометровый полуразрушенный мост)слишком долго. Поэтому



выбиваем выстрелом из седла летающего инопланетного мотоцикла пришельца и заняв его место и поливая лазером врагов несемся вперед.

Первый БОСС в игре произвел довольно неплохое впечатление - гигантский робот похожий на паука. Я честно пытался его свалить из разного оружия, но тот лишь иногда приседал. В итоге забравшись на разрушенный кран я прыгнул со стрелы на паука и уже там, на его поверхности расстрелял всю команду управлявшую им и вывел на критический уровень реактор дающий энергию пауку. Чудом успев спрыгнуть с него я наблюдал стоя с открытым ртом, как робот высотой с 9-этажный дом разваливается на расплавленные куски. А над головой носились истребители, зависали защищающиеся звездолеты.

Но как выяснилось - это было лишь начало и на космическом корабле Чиф отправился на чужую планету - в логово пришельцев, где игровой процесс слегка поменялся учитывая специфику иного мира.

В процессе игры меня очень впечатлила изначально физика. Это одна из немногих игр, где я ощутил, что предметы имеют вес. Да, я мог взорвать и разметать в стороны почти все предметы на уровне, но я так же понимал, что вот этот ящик от выстрела сейчас улетит за километр, а грузовоз с цистернами лишь слегка подпрыгнет.

Честно, я даже возомнил, что физика здесь не имеет равных. Это ощущение испарилось, когда я увидел со стороны как один из солдат на бегу врезался в закрытый шлагбаум весом в тонну.

Солдат упал? Нет, улетел шлагбаум.

Еще один момент - который поразил - это тупость искусственного интеллекта водителя. Если вы по незнанию заняли место у пулемета в машине, а не водителя, то выдержать больше 5 минут такое катание невозможно. Машина может запросто по пол часа крутится на одном и том же месте - так как компьютерный водитель не может съехать с места. Bungie - такой AI - настоящий позор, хорошо, что вы больше Хейло делать не будете. С новым Хейло 4 придет новая команда разработчиков и новый игровой движок совре-менного уровня..

Периодически Чиф, персонаж за которого играем, получал сообщения от искусственного разума. Правда внешне эти моменты сильно напомнили игру F.E.A.R.

В процессе игры появлялись люди, которые становились практически друзьями Чифу.

И конец конечно был довольно ярким, битва на планете, в городе, который парит на металлических плитах в воздухе, а вы врубили реактор, который должен с минуты на минуту взорваться и весь город рушится буквально у вас под ногами. Точнее колесами, так как вы пытаетесь убраться на передвижном средстве вон с плане-

Я так и не понял за время боя, что же это на горизонте завалилось на бок. Мне показалось, что это морской корабль. Титаник?



ты.

А потом - разрушенный звездолет, пылающая от взрывов планета и Чиф включающий сигнал SOS.

Анабиозная камера в которую ложится герой - явный отсыл к фильму "Чужие". Мне же этот эпизод напомнил и конец игры Flashback. В ней вы тоже взрывали реактор на планете пришельцев и улетали на звездолете.

Что можно сказать в заключение.

Хейло 3 мощный увлекательный шутер с редчайшим научно-фантастическим сейтингом и не самой свежей графикой. В принципе найти что то подобное довольно сложно и поэтому он занимает какую то особую нишу среди игр.

Я прошел Хейло 3 получив массу удовольствия. То есть это постоянные взрывы, стрельба, гигантские звездолеты, чужие планеты, огромные боссы и даже предательство друзей!

В принципе перед нами превосходная история, которую просто интересно слушать, а еще интереснее - участвовать.

Мне Хейло при просто колоссальном количестве минусов понравился. По пятибальной шкале я бы поставил ему 3 и при этом скажу - когда выйдет новая часть - я обязательно в нее буду играть.

Впрочем как и в Gears of War 3, Dead Rising 2, Lost Planet 2 и тд.



S-VIDEO ДЛЯ NINTENDO 64

Если по каким либо причинам вам захотелось подключить Nintendo 64 по S-Video, и нехочется тратиться на новый кабель (взамен композитного), а сделать это своими руками

(ключевой момент),то нижеследующее однозначно для вас.

Итак имеем: Nintendo 64, композитный кабель, и устройство отображения с S-Video входом (телевизор или что у вас там ещё).

1. внимательно вглядитесь в разъём композитного кабеля, сколько пинов вы там видите?

Правильно - 5 штук. между тем для передачи композитного сигнала+аудио вполне достаточно 4х-видео, левый/правый звук, земля. а всё потому что под землю задействованы два пина. Какое

расточительство.

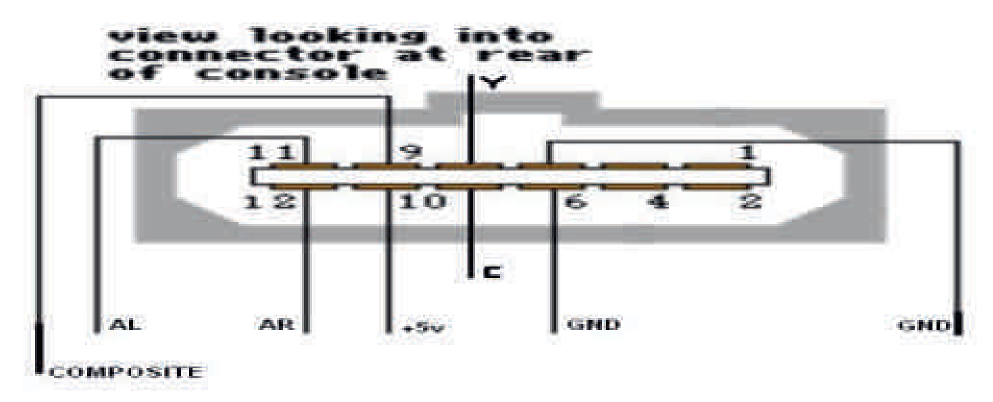
2 .возникает резонный вопрос: почему бы не задействовать этот "лишний" пин в мирных целях?

Для передачи S-Video необходимо Y, C, левый/правый звук, земля - что же, в самый раз.

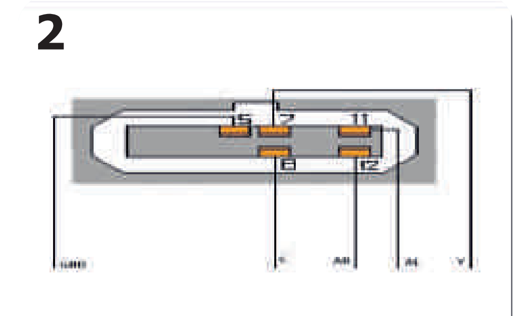
Для осуществления задуманного нам понадобиться:

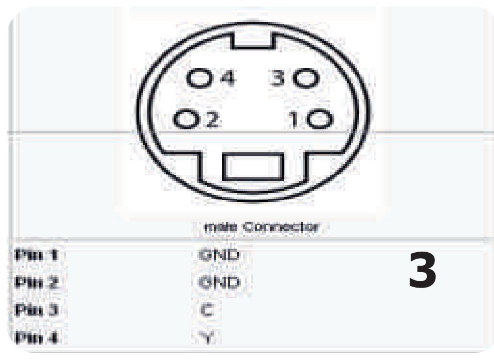
тонкая плоская отвёртка,нечто с узким заострённым/плоским концом (шило?), паяльник с узким жалом, дешёвый (а хотите дорогой-мне без разницы) кабель S-Video-S-Video, желательно какой нибудь тестер чтобы "вызвонить" распиновку этого кабеля,прямые руки.





1





То что распаяно на видеоразъёме Nintendo 64, представлено на рис 1, в разъёме видеокабеля задействованы 5, 6, 9, 11, 12 пины, как видите нам всего лишь необходимо поменять местами пару

пинов в разъёме видеокабеля.

Аккуратно разбираем разъём видеокабеля (не бойтесь - он разборный), выкидываем (отпаиваем/отрезаем) у родного кабеля жилу под композитный сигнал и аккуратно переставляем

(продолжайте не бояться - они съёмные) 9й пин на место 7го,а 6й на место 8го.

В итоге у нас должно получиться то что изображено на рисунке 2 (расположение пинов).

Далее,отрезаем у заранее припасённого S-Video кабеля один конец и припаиваем согласно рисунка 2.

Аккуратно всё собираем, включаем, наслаждаемся качественной картинкой.

CONTRA
Shattered Soldier

Первая Contra была создана Konami специально для 8-битной приставки от Nintendo NES и имела ошеломительный успех. Игра была портирована на большинство популярных платформ (Arcade, NES, MSX2, DOS, C64, CPC, ZX) (1987).

В принципе все игры использующие роскошную 2D-графику получили заслуженную любовь и признание игроков - Super Contra (Arcade, NES, DOS, Amiga) (1988), Contra III: The Alien Wars (SNES, Game Boy, Game Boy Advance) (1992), Contra Force (NES) (1992) и Contra: Hard Corps (Mega Drive/Genesis) (1994).

Особенно хочется выделить версию игры для Mega Drive – это совершенно выдающаяся аркадная стрелялка с нелинейным прохождением, различными концовками, множеством героев и бесконечными битвами с БОССами.

С переходом на приставки следующего поколения у серии не заладилось – ее продолжения Contra: Legacy of War (PlayStation, Saturn) (1996) и C: The Contra Adventure (PlayStation) (1998) разрабатывала не сама Konami, а компания Appaloosa Interactive, которая судя по всему, мало понимала, за что фанаты хардкорных игр обожают Contra. Тем не менее из этих двух неудачных попыток перетащить игру в 3D можно отметить Contra: Legacy of War в которую можно было играть в анаглифических очках ощущая настоящее стереоизображение!

C: The Contra Adventure же оказалась откровенно вялой и малоинтересной. В следствии этого интерес к серии стал явно угасать и Konami приняла решение все взять в свои руки.

Для следующего поколения приставок (Playstation 2) была разработана внутренней студией Konami игра Contra: Shattered Soldier (PlayStation 2) (2002).

Руководил разработкой человек ответственный за выпуск таких шедевров, как Contra III: The Alien Wars и Contra: Hard Corps.

Konami решила отказаться от 3D-проекции и выпустила Contra в виде максимально приближенному к 2D-оригиналу. Безусловно – благодаря чудовищной мощи Playstation 2 – это была полностью полигональная 3D-графика, но полностью симулирующая 2D. Благодаря этому стали возможно фантастические эффекты воспроизводимые спецпроцессорами Playstation 2, неправдоподобно огромные враги и многое другое. Но самое главное – дух изначальной Contra вернулся.

Contra: Shattered Soldier – это именно та самая, олдскульная, жутко атмосферная аркадная стрелялка, которая заставляет вцепившись в джойстик проходить на одном дыхании уровень за уровнем. В конце, как и положено, покажут заслуженный ранг и снова кинут в самую гущу событий. По прохождении этапов неизменно вылезает БОСС своими размерами практически заслоняющий игровой экран.

Графика невероятно красива – детализация героев и объектов на высшем уровне. Взрывы красочны и оставляют после себя впечатление.

Вернулся не только геймплей старых версий, но и старые герои. Это все те же NES-овские Bill Rizer и Lance Bean, прообразами которых явились… Я думаю вы догадались, ибо невозможно такое нереальное сходство – Сильвестр Сталлоне и Арнольд Шварценеггер – иконы фильмов-боевиков 80-х.

Возвращение к истокам пошло серии на пользу, так как попадая в Contra: Shattered Soldier вы в полной мере ощущаете всю прелесть тех старых игр, что проходили много лет назад на 8-битных системах, неважно была то Amstrad CPC или Mega Drive.



В игре добавились шикарные ролики и очень напористая музыка – под стать бешеному ритму Contra.

Игра довольно хардкорна, что означает – с наскока вы ее не пройдете. Для прохождения каждого уровня требуется определенная сноровка. Враги довольно жестоки и не собираются прощать вам ошибок. Солдаты бегут на вас как спереди, так и сзади (напомню, в игре по прежнему используется в основном вид сбоку), а вражеские роботы не стесняются забрасывать вас ракетами.

Особо стоит отметить в Contra: Shattered Soldier возможность играть вдвоем на одном экране, как в старые добрые «дендевские» времена. Разумеется вместе проходить игру с одной стороны легче, с другой – еще интереснее.

Игра работает в разрешении 480i и активно задействует особенности контроллера DualShock 2. Поэтому в самые напряженные моменты джойстик не раз заставит вас вздрогнуть внезапной вибрацией, заставляя буквально вжиться в роль.

Безусловно игра рекомендуется всем фанатам сериала Contra – так как это лучший образчик вполне сравнимый по фану с первой частью.

Если же Contra: Shattered Soldier давно уже пройдена и мирно пылиться на полочке вместе с другими дисками, то стоит обратить внимание на не менее драйвовое продолжение - Neo Contra (PlayStation 2)(2004). Здесь так же вас ожидают знакомые герои, но уже по части Contra III: The Alien Wars.

Кроме того в 2009 году была выпущена 2D-версия Contra ReBirth для игровой приставки Wii, распространяемая только с помощью сервиса WiiWare.



TELEROBOXER
в виртуальной реальности

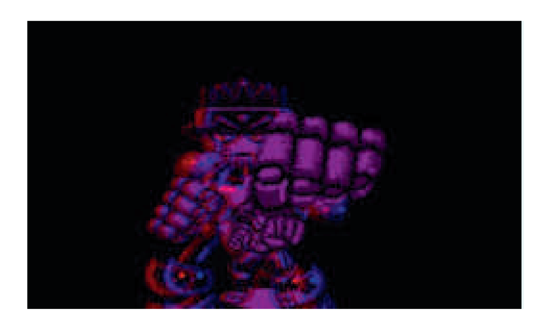
Сегодня речь пойдет об одной из самых впечатляющих игр.

Она называется Teleroboxer и была создана специально для 32-битной консоли виртуальной реальности Virtual Boy. Кто то возможно помнит большой материал по этой системе в EMULATORS MACHINE 2. Там мы сетовали, что как жаль, что VB не получил широкого распространения и даже умудрился провалиться по продажам. Так же закатывали мечтательно глаза в духе - вот бы хоть одним глазком посмотреть, хоть в пол игры с Virtual Boy поиграть смотря в ее виртуальные окуляры. И даже сегодня с рук еще можно купить работающий комплект Virtual Boy, но цена его будет равно современному nextgen-у типа xbox 360.

Но я вам расскажу, как играть в игры с Virtual Boy без... Virtual Boy! При этом в VR-окружении разумеется.

Нам понадобиться 2 вещи, нет три. Это эмулятор Reality Boy. Ром с игрой (ну раз мы ведем речь о Teleroboxer, то значит - Teleroboxer) и самое важное - анаглифические очки. Вы можете посмотреть на картинке как они выглядят. Это очки, обычно в бумажной оправе, где вместо стекол используются цветные пленочки - цветофильтры. Обычно на таких очках слева расположен красный цветофильтр, а справа - синий.

Специально созданное изображение для таких очков выглядит следующим образом - основное изображение остается в центре, а контуры его красноватого и синего цвета немного сдвинуты по оси X. Когда вы смотрите сквозь цветофильтры очков, получается оптический обман и вы действительно видите, что плоские предметы обретают объем, пространство глубину, а всякие монетки, бонусы и прочие финтифлюшки вполне могу висеть в нескольких сантиметрах перед экраном (или журналом, если вы



смотрите журнал). Это все здорово, когда мы имеем дело со статическими изображениями наподобие фотографий. А как же с играми?

А вот все игры для Virtual Boy уже специально подготовлены для игры в подобных «очках».

Точнее подготовлены они были для своей виртуальной системы, но в наших очках мы получим то же самое объемное изображение - Virtual Reality.

И если обычные картинки могут заставить потрясенно открыть рот,



Внимание! Скриншоты сняты в анаглифном режиме. Чтобы ощутить всю их прелесть - оденьте анаглифические очки. Если просматриваете электронную копию EMULATORS MACHINE - увеличьте картинку на экране.



то игры смотрятся в сиксилион раз лучше, и вы потеряете дар речи вместе с челюстью упавшей на пол.

Где достать анаглифические очки?

По правде говоря, я намеревался рассказать вам, как самостоятельно изготовить такие, но это настолько нудный процесс, а результат не гарантирован, что вместо большого туториала я скажу несколько слов.

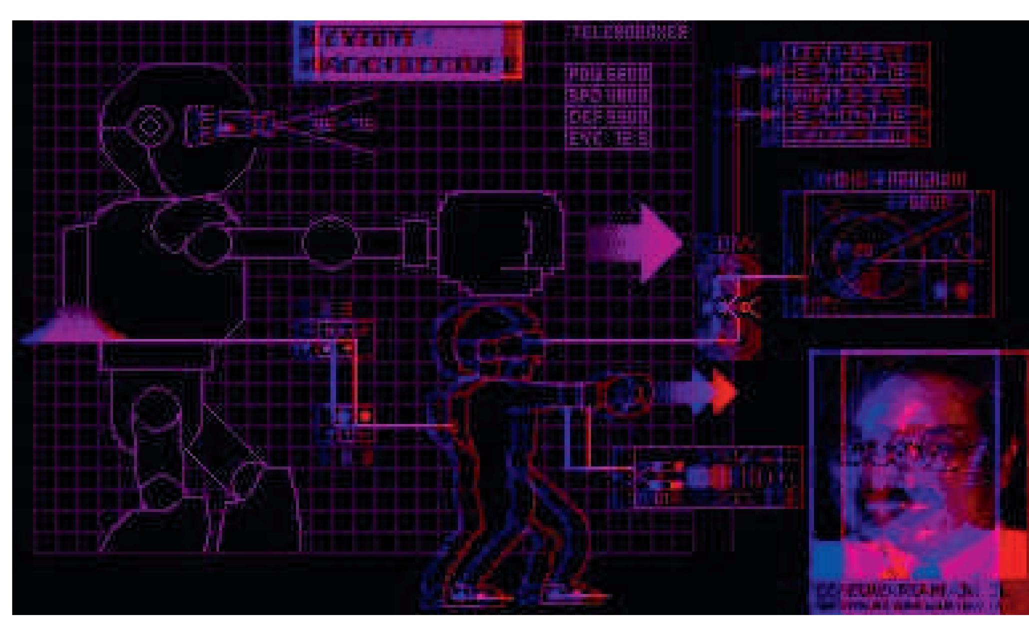
Взять прозрачную пленку для печати на струйном принтере (продается в компьютерном магазине, стоит дорого), купить чернила - magenta и blue. Покрасить две пленочки одним цветом и слепить их.Получится один цветофильтр. Аналогично



Первый противник - робокот, умеет жмурить глаза, смешно тутукать и дать вам в глаз с разворота. Нет, это был не робокот, а край стола. осторожнее, когда вы в анаглифных очках!






В таком объемном варианте предлагается изучить управление роботами.


Робоящеру не повезло - взрывы, болтики во все стороны и он повержен

сделать второй цветофильтр для другого цвета. Вырезать их картона оправу. Но в действительности склейка двух пленок настолько должна быть проведена виртуозно, что лично я, что то терпимое смог сделать раза с пятого. Поэтому - это самый ужасный вариант.

Вариант второй - сходить на любой 3D-фильм, где вам бесплатно дадут такие очки.

Третий вариант зайти в книжный магазин и обратить внимание на книжки из серии "Волшебные очки" стоимостью в 100 рублей. Очки с ними идут в комплекте. Вот этот последний вариант и рекомендую.

Итак считаем, что очки у нас есть.

Запускаем эмулятор Reality Boy.

Эмулятор этот хитрый, никакого графического интерфейса у него нет, все параметры надо указывать, как ключи в командной строке, включая название ром-файла.

Чтобы включить режим виртуальной реальности в эмуляторе, необходимо указать вот такую строку:

reality_boy.exe "Teleroboxer (JU) [!].vb" -dspmode red_blue -brite 128

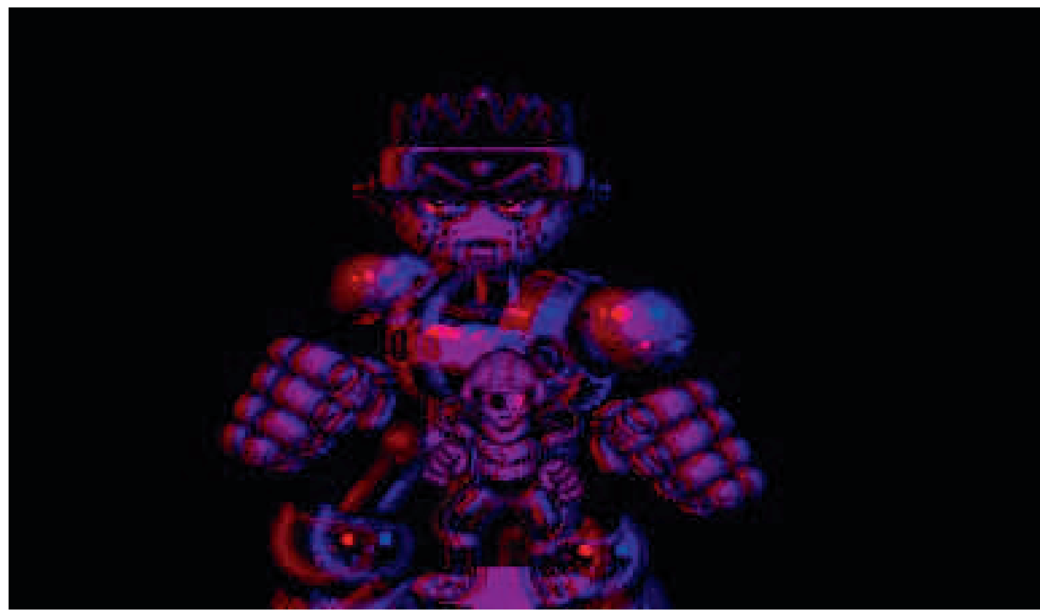
Иначе включается обычный плоский режим.

Рассмотрим все параметры заданные нами.

reality_boy.exe - это сам эмулятор

"Teleroboxer (JU) [!].vb" - это название рома с игрой Teleroboxer.

-dspmode red_blue - это как раз включение специального режима для анаглифических очков. Следует отметить, что играть



можно и в совершенно изумительных, но довольно дорогих затворных поляризационных очках вроде I-glasses. Как вы знаете, у меня есть такие.

-display 640 - здесь задается полноэкранный режим отображения с разрешением 640x480. Еще возможны значения 320 (у меня оно не работает), 640,800, 1024. Лучше играть в полноэкранном режиме, но если по каким то причинам вы решили переключиться в оконный - то это делается так -display frame 640.

-brite 128 - задаем яркость от 0 до 128. Так как светофильтры анаглифических очков ослабляют яркость, желательно ее прибавить до 128 соответственно.

Так же в эмуляторе предусмотрены клавиши для управления в играх:

Вверх, вниз, влево, вправо - курсорные стрелки

Q - старт

W - селект

Z,X - кнопки (A,B)

A,S - кнопки (L,R)

Для выхода из эмулятора используется клавиша ESC.

Ну что же, вот мы и добрались до запуска игры.

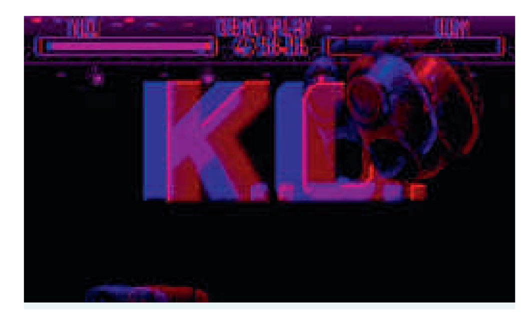
Нажимаем ENTER, надеваем анаглифические очки - поехали.

Teleroboxer была стартовой игрой для приставки Virtual Boy появившейся в 1995 году и это одна из лучших игр консоли, производящая действительно мощное впечатление, дающая новый взгляд на игры вообще и подход к их созданию в частности. В этом плане конечно Nintendo очень всех удивила. К счастью тяга к новаторству у компании не исчезла и в настоящее время она производит самую популярную в мире консоль Wi продажи которой превысили 50 миллионов штук - и все опять из за нового эксперенса - на этот раз это не визуальная часть, а управление, основанное на сенсорах движения.

Но в 1995 году игры виртуальной реальности - это было потрясающе. Я уверен, что и сейчас, если вы не были знакомы с таким понятием, то эмулятор Reality Boy и игры с Virtual Boy доставят вам массу удовольствия.

Итак, дамы и джентльмены, начинается ииииграааа!

Фабула довольно проста. В 22 веке появилась технология названая "telerobotics". Суть ее заключалась в следующем - все ваши движения зеркально воспроизводились специально сконструированным роботом. Это было необходимо, чтобы вести



молоКО!

сложные работы в местах смертельных для человека. Человек управлял таким роботом находясь от него иногда за многие километры.

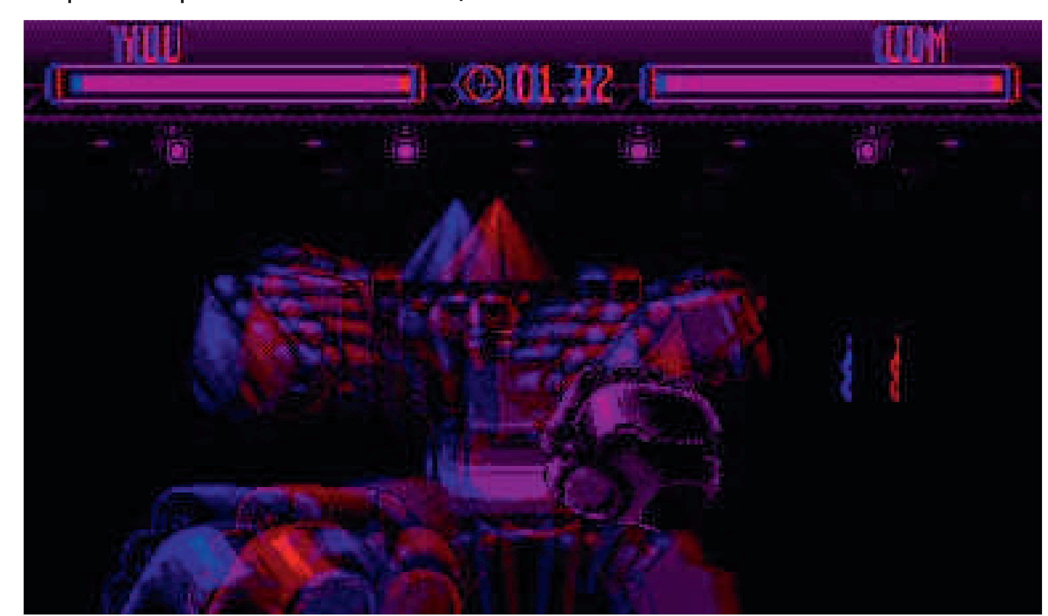
Многие компании производили своих телероботов. Чтобы повысить заинтересованность людей в развитии телеробатики были созданы специализированные роботы для участия в поединках. В качестве спорта был выбран бокс, получивший название телеробоксинг. А людей-бойцов управлявших роботами - телеробоксерами.



Телеробоксеры учавствовали во многих поединках по всему земному шару и каждый утверждал, что именно его искусство и робот - лучшие. Чтобы раз и навсегда решить этот вопрос организован мировой турнир, где в боях будут учавствовать все лучшие телеробоксеры. У вас есть прекрассный шанс доказать, кто на самом деле лучший и завоевать звание чемпиона мира.

Против вас выступают потрясающие роботы, которыми управляют другие операторы (в случае поражения - оператор погибает). Вам доступен ряд особых ударов, типа, апперкот, хук левой и правой, и некоторые другие. Так же вы можете ставить блок.

А вот что касается противников. Это совершенно изумительно созданные творения - я таких замечательных роботов еще не встречал. Они уникальны и одного спутать с другим невозможно. Кроме того, роботы используют особые секретные атаки, у каждого свои, это может быть как отлетающая голова, так и другие интересные вещи, вроде секретного робота выскакивающего



Осторожнее, этот телеробохер может потерять голову от восторга швырнув ею в вас. Тут главное хорошая реакция.

из сумки робота-кенгуру. Кроме того поведение оппонентов очень кастамизировано, например робот-ящер очень забавно выдвигает голову, и если вы вовремя ловко сделаете апперкот, то голова улетает вверх и возвращается несколько позже. Никто так же не запрещает вам ударить противника в живот или сбоку по... почкам? Из





Эх, как красиво они разлетаются - это словами не передать. Скорее включайте эмулятор Reality Boy!

роботов при удачных ударах по ним забавно вылетают болтики, что то искрит, поднимаются фонтанчики пара. Вообще все сделано так, словно персонажи живые. При проведении удачной атаки они могут радостно похрюкивать вытягивая голову, делать гримасы.

В игре 7 различных роботов.

Пройдя несколько раундов и раскрошив робота-бойца (он красиво взрывается разваливаясь на куски) вы принимаетесь за очередное чудище, которое снова преподносит море сюрпризов, как в плане геймплея, так и графическом воплощении.

Что касается визуальной части - то здесь все безупречно.

Во первых, вы в виртуальных очках и все что видите - а это ваши железные кулаки и противник перед вами - объемное, настолько, что в это верится. Смотрится совершенно изумительно. Роботы состоят из множества деталей и эти детали располагаются на разной глубине - этого достаточно, чтобы понять - перед вами не спрайт обычной игрушки 1995 года выпуска - а живая объемная кукла робота, которую почему то расположили внутри прозрачного кинескопа, с которой предстоит сражаться не на жизнь, а виртуальную смерть.

Кулаки противника вырываются из глубины и вылетают перед экраном.

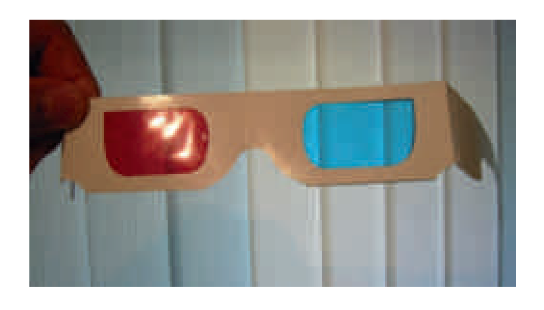
Перед вашим настоящим экраном. Мы же в VR.

Создается полное ощущение увлекательного боя. Все красиво, захватывающе, объемно, оригинально, эксклюзивно - другими словами - высший класс.

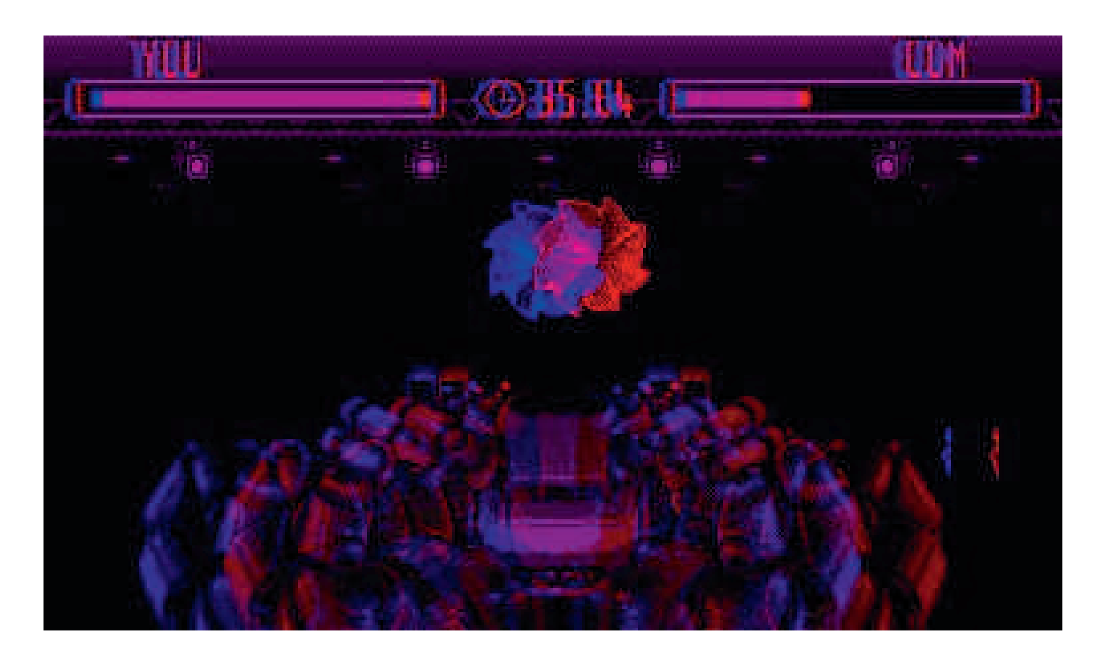
В целом игра производит невероятное впечатление своей безприцендентной внимательностью к деталям, проработке образов (не забываем, речь не об РПГ какой то, о боксе) и то что она вышла как стартовый тайтл - это здорово. За короткую жизнь Virtual Boy было не так много игр сравнимых с Teleroboxer по качеству и объемности.

И то, что сейчас мы может проиграть все игры с Virtual Boy на эмуляторе, используя анаглифические очки - это шикарно.

EMULATORS MACHINE всем поклонникам эмуляции советует приобрести анаглифические очки и запустив Reality Boy начать знакомство с Virtual Boy еще раз - теперь уже в Virtual Reality.



Это те самые волшебные очки, превращающие плоский мир в реальный.



TERMINATOR 3
THE REDEMPTION



Игра Terminator 3: Redemption была создана специально к выходу третьей части знаменитой киноэпопеи о восстании машин против людей с Арнольдом Шварценеггером в главной роли. Игроки последнее время накушались недоигр по кинолицензиям и при объявлении очередного опуса по мотивам обычно морщились. Безусловно и на этом поприще есть превосходные игры, несколько частей о Гарри Потере например, но это скорее исключение из правил. Разработчики нового Терминатора - Paradigm Entertainment - пообещали, что приложат максимум усилий, чтобы создать суперигру и понимают какая ответственность на них возложено. Кроме того мощь Playstation 2, для которой создавалась игра на то время была настолько феноменальной, что позволяла наполнить игру «оскароносными» эффектами. Игра вышла в 2004 году изданная компанией Atari.

Забегая вперед, можно сказать, что Paradigm Entertainment свое обещание выполнили – Terminator 3: Redemption – это совершенно потрясающее творение. Эффекты реализующие всю мощь Playstation 2 изумляют, даже не верится, что такое возможно на ее 300 Мгц процессоре – целый разрушенный город переживший ядерный удар, где по небу носятся беспилотные боевые самолеты Скайнета (компьютерной сети с искусственным интеллектом, восставшей против человечества), по покрытым пеплом улицам бредут смертоносные роботы, обрушиваются здания и тд.

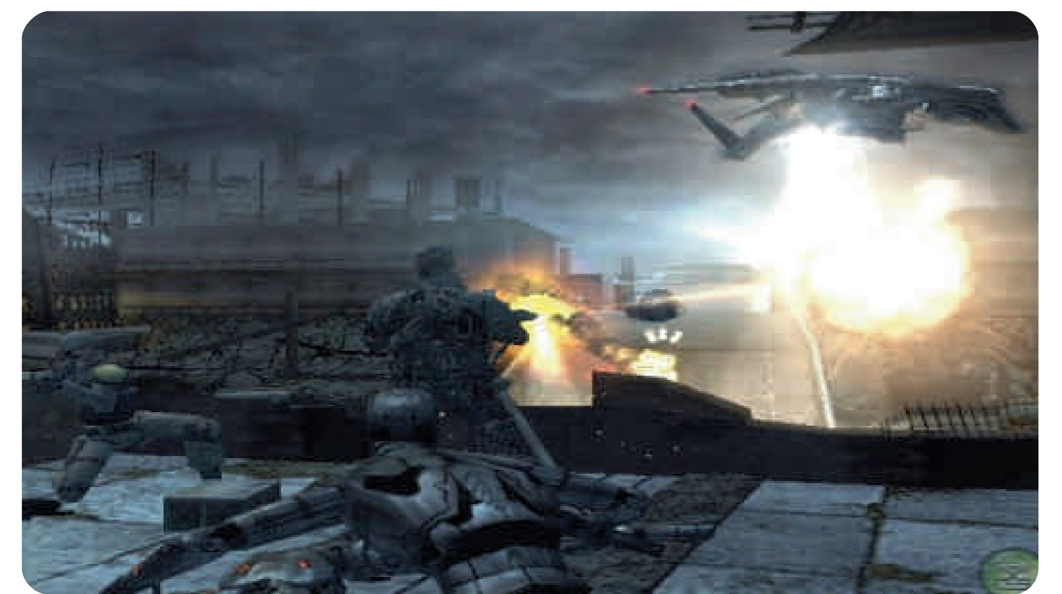
Ощущение апокалипсиса совершенно незабываемое, жутко атмосферное, к тому же с завораживающей по качеству графикой.

Все начинается с того момента, как повстанцы захватив терминатора перепрограммируют его электронный мозг и с этого момента вы можете им управлять. Игра представляет собой безумно драйвовый шутер от третьего лица. Это означает, что потрясающую модель робота T850 с чертами лица Арнольда Шварценеггера вы будете постоянно лицезреть на экране телевизора. Он одет все в тот же кожаный пиджак, джинсы и обмотан лентами с патронами, как новогодняя елка. Выйдя из убежища после непродолжительного (и кстати слабого по графике минифильма) вы оказываетесь на пустоши. Все горит, железные конструкции поверженных электрических столбов плавятся от огня вырывающегося ото всюду. На горизонте, сквозь зарево молний вырисовывается силуэт мертвого разрушенного города, точнее того, что осталось.

С первых же секунд вас начинают атаковать роботы Скайнета, но и вы не один – активно ведут по противнику огонь повстанцы. Управление Терминатором шикарное. Вы можете стрелять из довольно мощного ружья, особо настырных роботов бить железной рукой, но это еще не все. Вырвав придорожные знаки можно использовать их как оружие. Окружение интерактивно! Недобитый с первого раза робот обычно пытается уползти, но вы можете подойти и раскрошить его металлический череп тяжелым кованым ботинком. Все это происходит под непрерывным шквальным огнем. Не думайте, что Терминатору от этого не наносится повреждений. Наносятся, да еще какие. Через некоторое время в нем появляются жуткие сквозные дыры, сквозь которые становится видно его электронную начинку. В игре встречаются пулеметные турели и вы можете захватив их на некоторое время получить огневое преимущество, пусть даже сбить вражеские самолеты.



Некоторое время спустя вы оказываетесь на машине и начинаете участвовать в совершенно сумасшедшей гонке по разрушенному городу. Роботы цепляются за джип и пытаются забраться в кузов, только мощный удар способен их скинуть. При этом не на секунду нельзя отвлечься от происходящего, так как окружение, как уже говорилось, интерактивно, какие то стены вы можете прострелить самостоятельно, где то перед вами падают целые небоскребы. Все в огне, выстрелах, взрывах. Такой накал экшена совершенно не передаваем. Совершенно не верится, что во первых такое вообще возможно, а во вторых, что Playsation 2 реально способна выдавать такую картинку с совершенно нереальным количеством взаимодействующих объектов (ну да, вероятно все помнят эту маркетинговую рекламу про 6,2 миллиарда операций в секунду, что способна выполнять консоль на некоторых задачах и про суперкомпьютер собранный из 75 Playstation 2, а так же запрет ее продаж за пределами страны из за ее мощи действовавший некоторое время после старта приставки) именно благодаря феноменальным способностям суперчипов (GS/ES). Иногда все же можно заметить падение кадров на экране, но в пылу битвы на это не обращаешь внимание. Можно точно сказать, что такого бешеного, без преувеличения, экшена помимо Terminator 3: Redemption, еще поискать.



По личным впечатлениям, я сел поиграть и провалился в этот шедевр часа на три. Не мог оторваться даже на секунду, а такого я не припомню со времен Green Beret, Jakal или Contra на NES.

К тому же очень сильное впечатление поддерживает и вибрирующий контролер dualshok 2. Если вас схватил стальными клешнями вражеский робот – вы это не только увидите, но и почувствуете. Игра очень разнообразна и каждые секунды подбрасывает новые и новые варианты событий.

Terminator 3: Redemption трудна. Даже можно сказать – невероятно трудна, жутко хардкона, но в этом ее и безумная прелесть. Вы можете десять раз пытаться пройти какое то место, но все 10 раз что то будет происходить иначе и вы на это не останетесь в обиде.

Terminator 3: Redemption совершенно шедевральная игра, которая способна реанимировать серию от не слишком удачных предыдущих игровых 3D-попыток. Она обладает бешеным ритмом, безупречными феерическими эффектами, прекрасной графикой, пронизана атмосферой происшедшего апокалипсиса и гнетущего ощущения угрозы уничтожения и это лучший претендент на то, что бы немедленно купить диск с игрой и окунуться в мир противостояния разумному Skynet.

Несмотря на не слишком высокие оценки выставленные игровой прессой - безусловный шедевр. Только на Playstation 2, Game Cube и Xbox!

В режиме анаглиф компьютерные игры требуют значительно больших ресурсов от компьютера и хотя «Алиса» в стерео-режиме выглядит очень достойно - Celeron 2500 и видеокарта GeForce 4 MX440 в полной мере не справляются с возложенной задачей - заметно значительное падение FPS. Мы вам рекомендуем видеокарту не ниже GeForce 5600 (в идеале GeForce 6600 и выше). Не забываем, что на компьютере должна быть установлена видеокарта с чипом от nVidia (Riva - Geforce), только она способна показать стерео-изображение в играх с помощью специальных стерео-драйверов. Владельцы видеокарт от ATI прийдется воспользоваться особыми нестандартными стерео-драйверами выпускаемыми сторонней компанией (iZ3D). Распространяются они к сожалению не бесплатно. Также не забываем, что должны быть установлены свежие видео и стерео-драйвера одной версии.

Что бы стало с вами, если ваш дом сгорел, родители погибли, а вы сами выбросились из окна горящего дома?
Поэтому не стоит удивляться, что Алиса провела несколько долгих лет в психиатрической лечебнице, бессмысленным взглядом уставившись в потолок.
И тогда уж к чему качать головой, видя как игрушечный заяц вдруг заговорил: «Идем Алиса».

И вот теперь бедная девушка вынуждена бродить внутри своего психически больного сознания применяя нереализованные маникальные способности.
Что же, преамбула вполне интригующа и достойна внимания. К тому же сюр неоднозначной Кероловской сказки передан достаточно точно, правда с примесью жестокости.
Alice McGee – одна из самых уникальных игр на PC в жанре экшен. Она создана Американ МакГи, которого многие считают гением, а многие шарлатаном от игр. Его обещания всегда удивительны, а результат изумляет своей нестандартностью и подходом. МакГи не старается поразить вас суперсовре-







менной графикой, а как настоящий художник создает мир такого безбашенного колорита и сюра, что действительно многие попадают в жестокий ступор пытаясь оценить творения мастера. Более того, «Alice McGee» так глубоко поразила игроков, а следующих игр МакГи больше не создавал много лет, что стало казаться - игра, всего лишь одна невероятно удачная и успешная попытка, которую не повторить. И вот спустя много лет МакГи снова взялся за старое, выпустив не менее шедевральный, спорный, сумасшедший, сюрный проект – пересказ сказок великих Братьев Гримм. Причем, как он сам заявил, в их оригинальном значении, где герои расплачивались глазами, вырывали руки и ноги, а не тот рафинированный продукт, что в итоге попадал в книги благодаря фантазии многочисленных переводчиков. МакГи подтвердил гениальность своих творений и в общем то очевидно – чтобы создавать игры высшего класса – необходимо обладать таким чудесным даром нестандартного видения, то есть быть гением.

Но в «Alice McGee» не только удивительная визуальная часть, но и изумительные диалоги, наполненные чернейшим юмором.

Если вы приобрели невинную по названию игру «Alice McGee» ребенку – то жестоко ошиблись – ему такое показывать нельзя. Игра по кровожадности вполне может поспорить с очередным кроваво-мясистым шутером, благо работает на движке одной из частей Quake. Алиса не моргнув глазом разрезает пополам попадающихся на пути стражников миленьким ножичком и радостно наблюдает кровавые фонтаны вырывающиеся из перерезанных артерий. Но кто дал ребенку нож, возможно спросите вы.

О, конечно это один из самых колоритных персонажей в игре – Чеширский кот.

Ладно, прервем это длинное вступление, пора уже на самом деле попасть в больной мир созданный Алисой. Зажмурив глаза жмем Ctrl+T и проваливаемся в виртуальную реальность. (Жмуримся мы для того, чтобы глаза сразу могли сфокусироваться на виртуальной анаглифной картинке).

Как вы помните, грохнувшись в дыру Алиса увидела кролика. И действительно мы видим кролика, в анаглифе он просто великолепен и похож на живого. Картинка в игре не выпячивается из монитора, как это было в FarCry, а наоборот имеет глубину. Что вполне естественно, так как впереди нас ждут коридоры и коридоры, населенные враждебными созданиями.

И вот, из неоткуда появляется Чеширский кот. Он страшно худ и улыбка его больше похожа на оскал. Кот перебрасывается с Алисой парой фраз и вновь исчезает. С этого момента Алиса предоставлена сама себе в мире порабощенном королевой, где рабы готовы горбатиться день и ночь, а стражники только завидев вас, достают острые клинки и несутся на встречу. Поэтому не стоит с ними миндальничать, ведь и полусумасшедшая бедная Алиска, жестокий хладнокровный убийца в совершенстве владеющий всем арсеналом Джеймса Бонда, Борна и Вурхиса.

Когда вы бежите по коридорам, в очках, вы буквально ощущае-



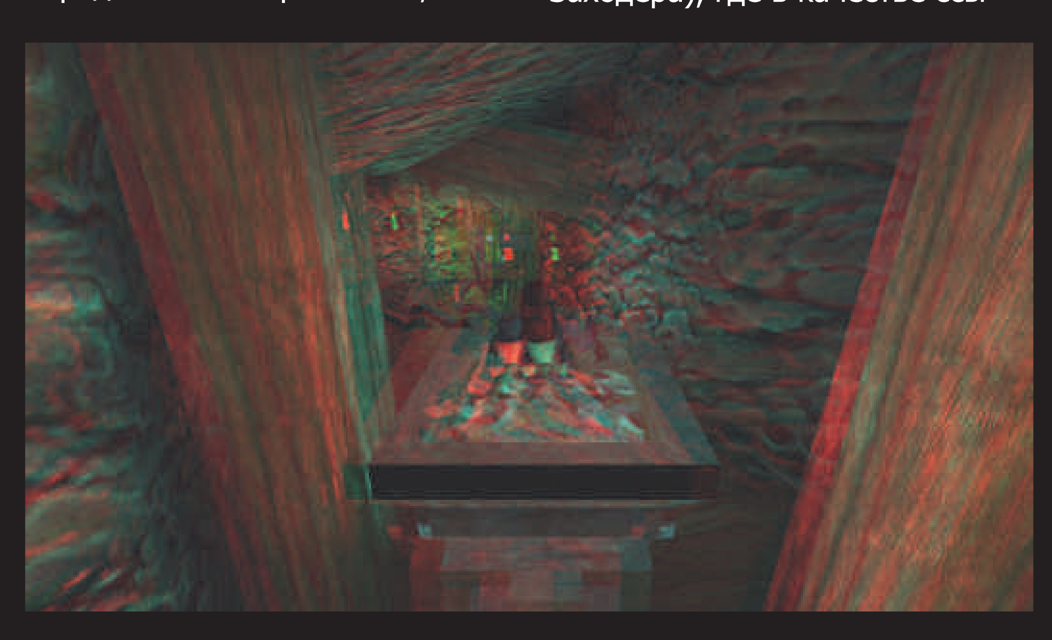


те пространство над головой, впереди. Я по несколько минут иногда ходил вокруг какого нибудь объемного «пряничного» домика наслаждаясь бесподобной архитектурой сооружения, падающим из окон желтым светом. Здесь действительно хотелось пожить. Зайти в домик, погреться у печки.

Чуть попозже, кроме колюще-режущих предметов, Чеширский кот подарит Алисе игральные карты. Их особое свойство срезать головы врагам. Швыряйте их в противников и расчищайте дорогу во дворец.

Иногда на пути встречаются пропасти, но обычно где то рядом со дна поднимается воздушный поток, который перенесет на другую сторону.

В игре множество разнообразных жутко колоритных персонажей, с которыми вам предстоит общаться и иногда ухохатываться от метких шуток. Размеры персонажей так же довольно различны, некоторые огромны. Какими предстанут перед вами Чеширский кот, Белый кролик, Королева Червей и другие персонажы – это нужно видеть самому. Работа художников-аниматоров в «Alice McGee» - совершенство. И даже спустя годы после выхода игра совершенно не теряет своего волшебного очарования.



МакГи мастерски передает ощущение сюра Кероловской сказки, которая даже и не сказка, а предмет исследования множества ученых. Она почти не переводима из за совершенно потрясающей игры слов. Именно поэтому, например в русском издании, в переводе Бориса Заходера, переводчик честно сказал, что перевести Алису невозможно, поэтому предлагается ПЕРЕСКАЗ. Я читал 3 варианта перевода сказки Льюиса Керола (не считая пересказа Заходера), где в качестве ссылок и комментариев на странице было 30 процентов текста и 70% замечаний, как предположительно необходимо понимать сказанные фразы и что возможно имелось в виду. Как видите по такому гениальному художественному произведению нужно было создать только не менее гениальное явление в мире компьютерных игр. И Американ МакГи к счастью не стал дословно пытаться передать оригинал, а создал свою не менее сюрную, но при этом по кероловски узнаваемую реальность (вот парадокс).

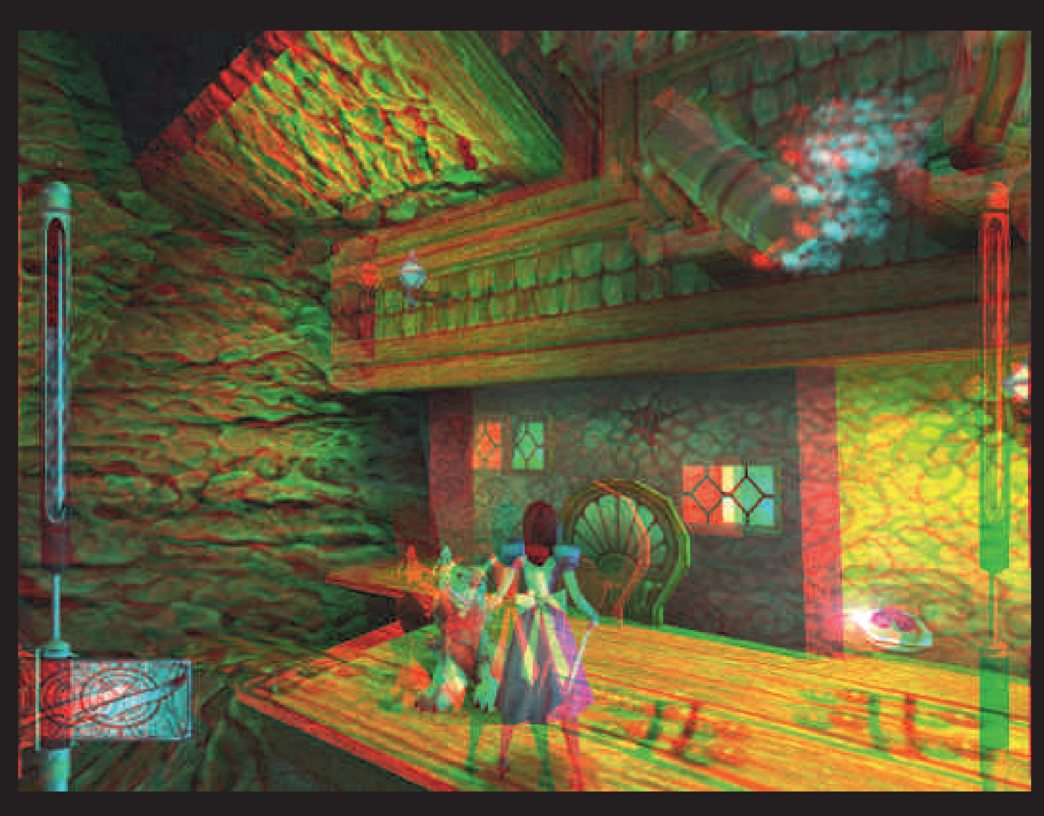
Если же вы пока не готовы к прочтению невероятной книги, разумеется на оригинальном языке, а возможно и не сможете понять всех тонкостей, то все равно, ее игровое воплощение оставит у вас как минимум ощущение классного слешера! Но знайте, в игре, как и в сказке, совершенно бездонная глубина.

Игра использует движок от Quke 3, как я уже говорил, и выглядит очень красиво, преподнося игроку мир Кэрола, правда в своей интерпритации.

Ощущение объема в Virtual Reality-пространстве этой игры я оцениваю примерно на 4.

Конечно же вы можете играть в «Alice McGee» не только в анаглифах, но и настоящих затворных очках. Именно в этом случае вы получите еще больше положительных ощущений, благодаря не приглушенной цветофильтрами гамме. Но уже анаглифические очки позволяют вам понять, что Алиса – это реальная девочка, которая благодаря какому то злому року заключена внутри вашего монитора у которого внезапно исчезло стекло. Но будьте осторожны, за многие годы, что Алиса провела в коме, она превратилась в безжалостного убийцу и прекрасно метает карты.

В вас!



PandoraBOX 1.05

ЧТО ТАКОЕ PANDORABOX 1.05

PandoraBOX - всего лишь пакет содержащий образ жесткого диска (в виде папки) с настроенной и русифицированной AmigaOS.

Он дополнен важными для игр библиотеками и преднастроенным эмулятором компьютера Commodore Amiga - WinUae.

Я ничего не программировал и особых заслуг моих здесь нет – лучше благодарите создателя эмулятора winuae за его работу.

PandoraBOX включает в себя:

1. Образ жесткого диска (в виде папки для возможности копирования туда игр напрямую) компьютера Commodore AMIGA.
2. Свежую версию WHDLOAD PandoraBOX edition (с уменьшенным вдвое временем показа рекламных окошек)для запуска HDD-версий игр с преднастройками на популярные кикстарты.
3. Последнюю версию эмулятора WinUae.
4. Предустановленную, преднастроенную в высоком разрешении (с установленным Picasso96 дающим аппаратное ускорение вывода графики) AmigaOS.
5. Дополнительные библиотеки и утилиты необходимые для запуска игр (AMOS, jst, kickswitch и тд).

Пакет PandoraBox позволяет без лишних сложностей запускать игры для Comodore AMIGA (в случае с whd-версиями скопируйте их в папку пандоры, запускайте пакет и наслаждайтесь).

ЗАПУСК PandoraBOX

Распакуйте архив в любое место на жестком диске. Запустите файл winuae.exe.

РАБОТА В AMIGA OS

После запуска Winuae вы попадаете на рабочий стол Workbench. Щелчок у верхней кромки экрана кнопкой мыши вызывает дополнительное меню, через которое можно выполнять различные действия (создавать или удалять папки и тд).

ЗАПУСК ИГР

PandoraBOX включает в себя программу whdload предназначенную для запуска игр из whdload-коллекции (это переделанные для запуска с жесткого диска флоппи-версии игр).

Щелкните мышкой на исполнительном файле игры и играйте.

Если в папке вы не наблюдаете иконки для запуска игры в верхнем меню Workbench выберите пункт Окно-показать-все файлы.

Упорядочить иконки можно нажатием сочетания клавиш правая Windows+"точка".

После запуска игры иногда требуется нажатие клавиши мыши или клавиши Esc.



ВЫХОД ИЗ ИГРЫ

У whdload-версий существует возможность выхода из игры. Клавиша выхода указывается при запуске игры. Имейте ввиду, что PrScr - это "*".

Обычно выход осуществляется через F10 или *.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

По умолчанию на нумпаде:
8 – вверх
2 – вниз
4 – влево
6 – вправо
5 – огонь

Могут быть задействованы клавиши SHIFT и SPACE.

Обычно в драках используют нажатие 5 + любой клавиши отвечающей за направление для удара.

Подробнее читайте в EMULATORS MACHINE 3.

ЕСЛИ ИГРА ИДЕТ СЛИШКОМ БЫСТРО

В качестве примера возьмем игру Joe Blade 2. Она идет слишком быстро от настоящей скорости. Исправить положение можно нажав F12, выбрав пункт CPU and FPU и отметив Match A500 speed.

ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ

Остались вопросы - задавайте их на форуме сайта emu-machine.narod.ru.

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ:

Дизайн, верстка, идея, управление: Infinity

Авторы: Dragon, Unknown Master, Boalse, Killbot, Infinity, SV.

Корректоры: Анс (Golden Axe), Infinity (все остальное).

Не подписанные статьи созданы Infinity.






EMULATORS
MACHINE
ЖУРНАЛ ФАНОВ ЭМУЛЯЦИИ